全新原创口袋漫画：白色天使——阿尼尔的大冒险
研究所：口袋妖怪详尽分析——驱雾精灵研究
口袋周边：解密美丽龙模型制作
特别抽奖活动继续进行！

口袋玩家

POKéMON

VOL.92



《口袋玩家》92辑

幸运大抽奖

口袋工作室 精品馆

本辑特等奖、特别奖由口袋工作室精品馆友情提供，特此感谢。

特等奖

口袋工作室精品馆·竞技场地



竞技场地 1名

特别奖

口袋工作室精品馆·立体图鉴大岩蛇



大岩蛇 1名

三等奖 口袋妖怪毛绒玩偶（小）



达迦奇 1名



塞伊米 1名



约泰利犬 1名

参与方式

只要在2015年10月16日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在94辑公布。

《口袋玩家》90辑中奖名单

一等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（大）

广州市　张庆宇



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

福州市　李鑫

南昌市　赵长宁

三等奖：3名
口袋妖怪毛绒玩偶（小）

大连市	孙睿含
南宁市	王毅晨
北京	谭琳琳

鞠躬尽瘁的践行者——岩田聪

和游戏产业一起成长的玩家
化种种不可能为可能的天才程序员
力挽狂澜到生命尽头的游戏公司总裁
本辑业界话题，纪念这位以亲和著称
的任天堂传奇当家人。

P09 业界话题



口袋妖怪详尽分析——驱雾精灵研究

研究所

口袋妖怪详尽分析——以全新面貌出现的《口袋妖怪详尽分析》，本辑带来驱雾精灵的研究。

P083



白色天使——阿尼尔的大冒险

原创《口袋妖怪》漫画，可爱的小灾兽的阿尼尔的故事，本辑开始！

口袋漫画

P047



MEGA迪安茜队伍分析——公主殿下来访

研究所

P120

围绕MEGA迪安茜，来进行组队分析研究。



口袋玩家



VOL.92目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

业界话题

鞠躬尽瘁的践行者——岩田聪 9

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 18

口袋漫画

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 25

白色天使——阿尼尔的大冒险 47

Pokemew 青之救助队——银钩虿尾 62

口袋妖怪四格大百科 71

《神奇宝贝特别篇》五十二卷简介（上） 81

研究所

口袋妖怪详尽分析——第六世代驱雾精灵研究 83

《口袋妖怪 ORAS》战术系统探究——地系分析 104

《口袋抓取方块》攻略・续5 110

MEGA迪安茜队伍分析——公主殿下来访 120

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛专题——组队经验谈 124

口袋周边

工作室访谈——解密美丽龙模型制作 150

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——天空篇（3） 158

精灵中心

精灵中心 164

专题企划

口袋妖怪原型探析——沙漠度假村 170

CONTENTS

口袋小说

风灵——重回未来（1） 175

传说（2） 183

梦靥萦痕（5） 194

圈圈熊酒吧——冰海大帝（28） 208

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

宠物小精灵AG

56.热血徽章！用燃烧的战斗得到它！

57.好多晃晃斑！找寻山另外一边的幸福

58.闯越钢之谷！煤炭龟VS大钢蛇

59.近接道馆再战！VS雷电兽！

60.可爱猫与优雅猫！传说的协调家登场！



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/007 编/马修

事件 任天堂社长岩田聪逝世





任天堂在2015年7月13日发布讣告，宣布社长岩田聡先生因胆管肿瘤于2015年7月11日不幸逝世，享年55岁。

岩田聡在毕业后加入了任天堂旗下的HAL研究所，担任游戏开发工程师，后在2000年加入任天堂本社，并于2002年担任任天堂第四位社长，2013年兼任北美任天堂首席执行官。曾为《口袋妖怪 金·银》的数据内容做过压缩优化，才使得任天堂把数据量庞大的关东地图加入了《金·银》中，除此之外也为任天堂在游戏界打下了一片天空。

活动 对战大会“皮卡丘杯”公开



口袋妖怪全球连接公开了对战大会“皮卡丘杯”，本次大会限定电系口袋妖怪参加。大会报名时间为8月13日8时（东8区时间，下同）至8月21日7时59分；举办时间为8月21日8时至8月24日7时59分；比赛结果将于9月初公开。

比赛为二对二对战，波尔托罗斯、泽克罗姆、雷皇、阿尔修斯与闪电鸟不能参加。大会的入场奖品将根据皮卡丘在大会中的排位决定，如在前3名，所有参加者将获得一只学会强攻的皮卡丘；4～12名，所有参加者会获得一个电气球；13名以外所有参加者会获得1000点口袋妖怪英里点数。

前5万名报名的玩家可以获得参加资格，大会分为初级组和大师组，分别对应出生日期在2000年之后和1999年及之前的玩家。获得大会入场奖品需要至少参加3场比赛。

周边 《口袋妖怪超不可思议的迷宫》New 3DS面板公开





口袋妖怪官方网站公开了《口袋妖怪超不可思议的迷宫》主题的New 3DS面板，将于2015年9月17日发售。该面板包含了可以成为主人公的20只口袋妖怪，建议售价为2100日元（不含税）。

活动 学会特别技能·心灵印记的吉拉齐仙台配信

为庆祝“仙台七夕祭”，东北口袋妖怪中心于2015年7月18日至2015年8月16日向《口袋妖怪X·Y》和《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的玩家配送了一只等级为100的祈愿口袋妖怪吉拉齐。学会的技能包括许愿、宇宙能量、嬉戏和心灵印记，持有道具为红线。



周边 “粘土人 N”公开，预约开始

口袋妖怪官方网址公开了新的口袋妖怪原创商品“粘土人 N”，这也是继小智和希罗娜之后，第三款口袋妖怪系列的粘土人。“粘土人 N”于7月25日至8月31日接受预约，11月28日发货；包含2个面部配件、5个腕部配件、4个手部配件和3个脚部配件，并附送莱希拉姆和精灵球。





活动 迪安茜海外配信



任天堂官方在2015年7月24日至2015年7月27日间，向北美、欧洲和澳洲版本的《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》玩家通过任天堂网络服务配送了一只迪安茜。这只迪安茜等级为50，学会的技能包括魔力闪光、月之力量、保护和钻石风暴。



活动 跳舞吧？大量皮卡丘乱入！

在8月8日至8月16日期间，日本横滨展开了“跳舞吧？大量皮卡丘乱入！”活动，届时出现了1000多个皮卡丘皮套演员在大街小巷任意穿梭，走路的时候还集体一摇一摆地卖萌。活动中的皮卡丘除了会按照地点顺序集体游行外，还会在某些固定的舞台上进行跳舞表演，萌翻全场。







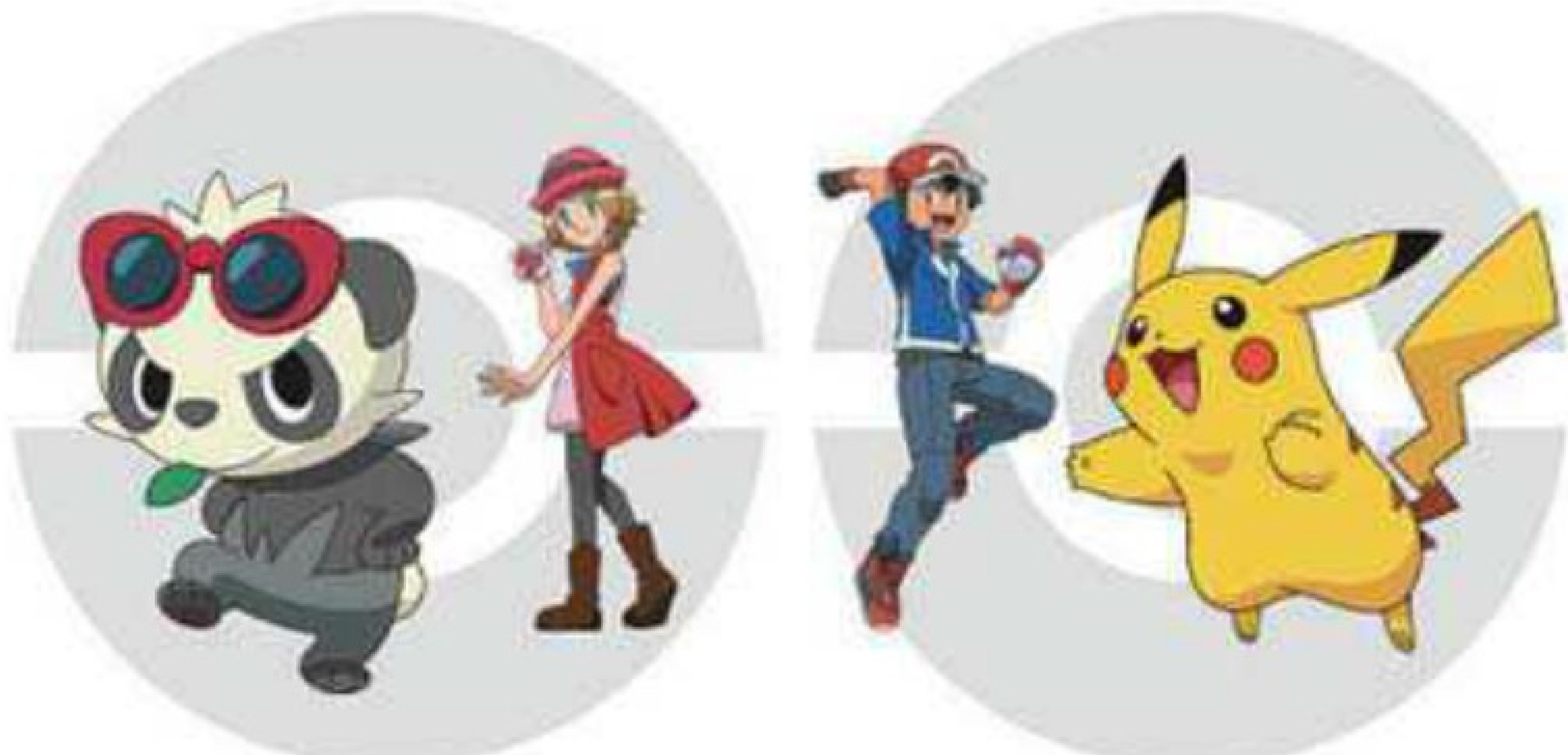
活动 《口袋妖怪世界锦标赛2015》开赛！

《口袋妖怪世界锦标赛2015》将于8月21日在美国的波士顿开赛，为时3天。届时日本的Nico nico网站会有直播，下面给出直播时间（均以北京时间计算），对锦标赛有兴趣的玩家可别错过了。



■第一天：8月21日 21：00～22日 6：00
■第二天：8月22日 21：00～23日 6：00
■第三天：8月23日 21：00～24日 7：00

游戏 口袋妖怪中心、口袋妖怪商店新配信确认



口袋妖怪中心、口袋妖怪商店已确认即将配信小智的皮卡丘、塞蕾娜的顽皮熊猫、拉迪奥斯、露琪亚四只精灵，只要在以下时间段内前往日本的7-11便利店或各地的口袋妖怪中心、口袋妖怪商店即可领取，配信对象仅限于《口袋妖怪 X・Y》、《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》的玩家。玩家只能在口袋妖怪中心、口袋妖怪商店领取一只，而再去7-11便利店的话可以额外领取另一只。

配信时间:
■2015年8月17日～2015年8月23日：顽皮熊猫
■2015年8月24日～2015年8月30日：皮卡丘
■2015年8月31日～2015年9月06日：拉迪奥斯
■2015年9月7日～2015年9月13日：露琪亚



游戏 《跳舞吗？口袋妖怪乐队》免费更新

上辑介绍的免费手机游戏《跳舞吗？口袋妖怪乐队》于7月24日进行了更新，本次更新增加了使用角色超梦，还新增了曲目、背景和舞蹈，让游戏内容更加丰富有趣。







周边 皮卡丘睡袋周边公布



一番赏（一番くじ）与官方联动制作了“皮卡丘睡袋”系列玩偶，预定于9月19日发售，每个620日元（含税）。系列玩偶共有3款，每款都有一个皮卡丘玩偶，再配上不同口袋妖怪主题的睡袋，不仅可以把皮卡丘套入睡袋中，还能把睡袋的帽子部分脱下，灵活度非常高。





文/马修

鞠躬尽瘁的践行者——岩田聪



“在我的名片上写着，我是一个公司的总裁；在我自己来看，我是一个游戏开发者；在内心深处，我实际上是一个玩家。”

——岩田聪

2015年7月13日，当看到任天堂社长岩田聪去世的消息时，还以为又是恶意的玩笑，然而当官方证实后，一下不知道该怎么去表达了，关于岩田聪我从未专门撰写过他的生平，但是在各种业界话题中都多次提到这位在任天堂举足轻重的人物。而更令我思绪混乱的是，距离70辑时笔者为任天堂游戏帝国的开创者山内溥老爷子撰写悼文还不到两年，就要提笔给继任的岩田聪写悼词，心中的感觉……说实话，很堵，因为这个时代太特殊了，在大变革时代力挽狂澜守住净土、最后又在生命最后以己之名为注带公司走上全新的路，岩田聪用实际行动诠释了鞠躬尽瘁这句古老的成语。以下，短记其生平，以做悼念。

成长在电子游戏起步时代的年轻人

《口袋玩家》撰写的人物传记，除了山内溥老先生那样的开创者外，很多中青年游戏制作人都是成长在电子游戏刚刚起步的阶段，岩田聪也是如此，在他高中时，一些个人电脑、甚至现在看起来跟计算器差不多的便携电脑逐渐开始从国防科

研室走入寻常百姓家，而北海道札幌室兰市的政要岩田宏志，便帮就读高中的儿子岩田聪买了一个微电脑HP-65，尽管看起来像计算器，但其本身是具有一定的编程功能，而岩田聪凭借这个简单的便携电脑，鼓捣出了数字表现的游戏，在小伙伴间受到好评后，他便拿着自己编的游戏去惠普总部，惠普的高层和工程师非常惊讶，赞赏之余，也把不少官方资料赠送给了岩田聪。

等到1979年上大学，这个小电脑已然满足不了岩田聪了，虽然这一年岩田宏志成功竞选为市长，但对于刚刚考入理工殿堂级学院东京工业大学的儿子的最新购机计划，市长大人是没做任何支持的，而岩田聪也只好借钱，到最后也没买得起主流的苹果Ⅱ型电脑，退而求其次买了个PET-2001，好在岩田聪对这些东西有着天才般的感受，上手后也照样快快乐乐地编程写代码了。而就在这一年，《太空侵略者》引发了日本电子游戏史上第一次大高潮，岩田聪对游戏的兴趣也更加浓厚了。

不管什么事物，爱好者一多，便可以组成类似社团的组织了，当时热爱电脑的青年就像前些年我们这的游戏玩家经常去游戏店聚会一样，当时的电子市场也是电脑编程爱好者们结识交流的地方，岩田聪在西武百货店池袋总店的计算机小店认识了众多同好，而后这些年轻人在店员的撮合下，于1980年成立了小公司，他们把公司命名为HAL研究所，意在超越业界大户IBM的志向（H-I，A-B，L-M，每个字母都超IBM一级）。

当然，最开始的起步还是很简单的，在秋叶原租了一间公寓，就5个人，每个都担任好几样职务干好几份工作，说是工作室也不为过。而主要产品是做增强电脑画面和声音输出效果的PCG元件，而且通过该元件成功移植了Namco的热门游戏——当然是没授权的，结果Namco找上门来了，不过Namco作为当时的业界大厂还是很有器度的，年轻人有志向是好的，没有授权给补上咯。而这也成为日本历史上第一个有关游戏移植授权的案例。

▲HAL的LOGO。

正式入职HAL的日子

我们继续说岩田聪。一转眼，岩田聪也大学毕业了，按理说作为HAL的创立者，进入HAL无可厚非，但父亲是坚决反对的，既然名牌大学毕业，要么出仕从政，要么就职大公司，跟小伙伴们鼓捣的小公司玩玩就算了，还真拿未来去赌？岩

田聪也不甘示弱，最终是父子谁都没说服谁，半年没说话。儿子既然是铁了心要去鼓捣自己的小公司，那再继续僵持也就没意义了，于是父亲松了口，而岩田聪也得以正式就职HAL。

1983年7月15日，随着第三代游戏机FC的发售，这个以IBM为赶超目标却一直默默无闻的小公司迎来了自己的机会：这台主机的机能在当时高得难以想象，可以流畅运行街机的《大金刚》，然而只卖15000日元，预见到这部主机难以想象的光辉未来后，岩田聪去任天堂那申请到了授权。而没用多久，任天堂和HAL的合作关系就不一般了，倒不是因为HAL做出了多热卖的游戏，而是HAL的岩田聪因为熟悉FC的6502系CPU而帮助众多游戏制作人完成了移植和制作，比如《气球岛》的流畅度被评价是高于街机原作的，这甚至让原作的程序员也前来拜访岩田聪。

说起来任天堂采用这CPU，和当初岩田聪买PET-2001差不多，老山内给成本卡得很死，所以开发者们便选择了比较冷门的6502系CPU，而这个CPU和岩田聪当年因为缺钱而买的PET-2001的CPU完全相同，因此在包括任天堂本社的制作人还在对该CPU进行摸索时，岩田聪这里已经用得得心应手了，而且岩田聪并不是那种靠着本事而开个什么专门的顾问部赚钱的人，相反是乐于助人，因此参与的游戏也相当多，比如《超级马里奥兄弟》的水下舞台、《勇者斗恶龙》的北美发售等。甚至通过编写CPU的源代码而突破了原有的瓶颈限制使得游戏表现力大增。要知道，当时电脑编程还处在Basic时代，所有汇编都要手动完成，甚至汇编语言和二进制的换算都得手动计算。而且在那刚刚起步的年代，没有可参考的书籍，而岩田聪就是在那个时代，将一个又一个不可能化为了可能，岩田聪也因此得到了“天才程序员”的称号。



▲初代《星之卡比》，和现在的大眼睛卡比有些不同。

由于和任天堂合作紧密，HAL的发展也快了起来，到1990年，公司规模已经达到了90人，业务也由原本的电脑元件和游戏，扩张到了当时看起来红红红火火的房地产市场。结果等1992年房地产泡沫一破裂，HAL便也和一大众涉足房地产的公司一样面临着破产，而就在申请破产时，任天堂方面送来了注资提议，不过也有条件：接下来让岩田聪当HAL的社长。

HAL的高层当然管不了这么多，公司能活下去就好。岩田聪当了HAL的社长，听取了员工意见后不仅甩掉了房地产生意，连电脑元件也不做了，专攻游戏。对于岩田聪来说，这对自己的事业是一个上升的台阶，但是却也没多少时间去搞编程，因此在HAL当社长的日子里，岩田聪经常在周末休息的时候去公司编写代码，当然也少不了对其他公司和制作人的帮忙，比如APE的糸井重里带队开发了4年的《Mother 2》在遇到完成的剧本、美术、音乐等写入程序后没法运行的头疼问题时，岩田聪帮着他们重新编写，半年之后

便上市了。

岩田聪乐于助人，对于自己公司的管理和领导当然也一直尽力，在当社长前HAL便完成了GB版《星之卡比 梦之泉物语》的开发，升任社长后，岩田聪带着整个HAL全力开发《星之卡比 梦之泉物语》，以百万销量为目标，最终达成，重生之后的HAL在岩田聪的带领下取得了第一场胜利，而《星之卡比》也成为任天堂旗下又一大金字招牌。

岩田聪与《口袋妖怪》

各位如果了解《口袋妖怪》的开发史，对前面说的APE这个名字应该不陌生，这个公司也是任天堂的子公司，在田尻智把《口袋妖怪》的报告送到任天堂时因为错来到这里，阴差阳错地得到了石原恒和的帮助，而石原恒和本身，也是当时《Mother 2》的制作人之一，也因为那次合作见识到了岩田聪在编写代码上的才能，完全不愧于“天才程序员”的称呼。而在《口袋妖怪 红·绿》热卖后，出于拉动家用机N64的需要，任天堂当时计划推出一款基于《口袋妖怪》的对战游戏，主要卖点是高人气的精灵、和GB版联动以及N64机能支持下的3D战斗，这样玩家可以用GB版《红·绿》中培养的口袋妖怪们在N64上进行相当具有画面冲击力的对战。

想法不错，而这个游戏需要的是，把《红·绿》的战斗规则系统完全移植到N64新作上，这样才能保证联动。最理想的当然是交由开发《红·绿》的Gamefreak来做，但此时Gamefreak正忙于新作的开发根本抽调不出人手，而其他公司想把《红·绿》的这套规则吃透再移植那也是旷日持久的，这个时候大家不约而同想到了岩田聪，那就交给HAL吧。岩田聪便直接研究《口袋妖怪 红·绿》的程序源代码，用一周的时间读懂了《红·绿》的战斗系统代码后，将这个复杂的系统成功移植到了新作中，这款新作就是《口袋妖怪运动场》，原本设想中的卖点全部成为大受欢迎的要素，该作首发25万，最终销量500万。成为HAL继《星之卡比 梦之泉物语》后又大赚的一次。而因为对《红·绿》战斗系统代码的解读与成功移植，岩田聪也参与到随后的《口袋妖怪 红·绿》的美国本土化的部分源代码分析。

在这之后没多久，岩田聪收到了来自Gamefreak的求助：《口袋妖怪 金·银》的开发原本一番风顺，然而制作人在其大胆加入的初代地图这一步骤时，面临了卡带容量不足的尴尬，虽然砍下去对



▲因为岩田聪的战斗代码移植而热销500万的《口袋妖怪运动场》。

《金・银》的完整性没有任何影响，但岩田聪非常理解这些游戏制作人的执着——也正是他们的执着才有《口袋妖怪》的高人气。于是岩田聪根据游戏开发出图形代码编写工具，终于将初代的地图和相关剧情连同二世代的新地图剧情一同压缩进2MB的卡带中，成功地将《金・银》向神作的方向推进了一大步。

此时的任天堂，已经摆脱了第五世代家用机被拉下霸主地位后的颓气，N64虽然没能再登霸主地位但也进入良性循环，掌机领域更是赚得钵满盆盈；岩田聪帮忙完善的《口袋妖怪 金・银》不负众望和前作的光环再创新高，而岩田聪本身领导下的HAL，也彻底走出6年前投资失败的阴霾，结清了15亿欠款，在编程之外，岩田聪出色的经营管理甚至外交才能也体现出来。

然而就在这时，一个传言让任天堂陷入了紧张，传言称《口袋妖怪》的动画制作方因为不满利润分配而正尝试说服Gamefreak社长田尻智，将《口袋妖怪》的版权从任天堂的掌控中剥离出来，从而获得对版权的最高掌控。虽然消息尚停留在传言阶段，但可能出现的危机却真的具有可行性，Gamefreak并不是任天堂的子公司，而动画方只要说服Gamefreak通过动画参与注资而获得最高决策权，就可以使《口袋妖怪》脱离任天堂。认识到这点后，雷厉风行的山内溥社长亲自出马去谈判，而随行则钦点岩田聪，很显然，除了岩田聪本身和《口袋妖怪》制作方的友好关系外，岩田聪的谦和也可以和山内溥的强硬形成有效互补。最终老山内如愿以偿地解决了潜在危机，通过成立口袋妖怪公司，给动画方以满意的股份持有的同时，本身仍保持对《口袋妖怪》的最高决策权，而其中的功劳，自然也有出任亲善角色的岩田聪的一半。

从最初在FC初期编写游戏代码的不俗表现，到升任HAL社长后力挽狂澜、扭亏为盈的管理能力，以及与山内社长在与《口袋妖怪》版权诸方谈判中的表现，山内溥对这位后辈越发重视，2000年，山内溥将岩田聪调入任天堂本部，担任企划部长。而就在担当企划部长的日子里，岩田聪也仍然没放下编程的爱好，当《任天堂全明星大乱斗DX》在出现赶不上发售日的紧急情况时，已经是任天堂企划部长的岩田聪再度来帮助小老弟樱井政博，亲自指挥代码审查和调试等工作，使得该作如期上市，而这也是岩田聪最后一次在编程上进行工作了。

从企划部长到总裁

岩田聪进入任天堂后的主要职责，是负责任天堂的全球化战略，全球战略本身便要立足于本土，因此岩田聪对Capcom、Namco、SEGA等曾经无论是合作还是劲敌的厂商都主动示好，并且一次一次地飞往美国去拓展业务，所以在GBA发售后，我们再次看到了SFC时代百花齐放的盛况。而NGC却依然还是垫底，这个时候，掌管任天堂50余年的掌门山内溥宣布退休，指定的继任者正是岩田聪。任天堂从家族相传的百年老铺，到如今由外姓人担任总裁，也实现了从家族企业到现代企业的转变。而岩田聪在接手后，更加大了和第三方厂商的沟通，包括曾经闹得最僵的Square，也都冰释前嫌。

尽管此时任天堂继续过着家用机垫底

www.docland.com

但掌机市场大赚的舒服日子，但市场调查数据却让岩田聪有了隐忧，那就是游戏发展导致的玩法越来越复杂、面向群体也越来越核心向，而使得游戏人数减少，因此在上任后除了重新交好第三方，岩田聪还一直在考虑的就是如何开辟更多的玩家群体。

2003年E3，当PS之父久多良木健公布了微型光盘UMD和索尼的掌机PSP，意味着任天堂最后一块根据地——掌机也面临着索尼的进攻，当年索尼就以光盘载体和众多第三方厂商支持而取胜，此次公布PSP亦大有复制上次胜利的趋势。而岩田聪执掌下的任天堂面对这一次强烈的冲击时，拿出的竟然是机能平平但却有双屏和触摸屏的NDS，用新奇的玩法与机能强大又采用光盘媒体的PSP对抗。之后，岩田聪一方面说服公司内外的机能至上论的开发者们在NDS上充分发挥创意，一方面亦拜会东北大学未来科学技术共同开发中心的脑力锻炼学者川岛隆太教授，聘请其负责游戏的监制。2005年，NDS在首发沉寂了数个月后，由《任天狗》开始、《成人脑锻炼DS》拉到最高潮的热销开始了，热销出乎了几乎所有老玩家的预料，这些在传统老玩家看来甚至连作为游戏都很勉强的作品，实现了岩田聪早年便提出的扩大游戏人口的目标。

有NDS成功在先，岩田聪又带领任天堂将同样不以机能为卖点而是强调异质操作的Wii推向市场，不仅再度取得巨大成功，更将任天堂失去已久的主机霸主地位夺了回来。2008年7月，任天堂市值达到了7兆8768亿日元，仅次于丰田、三菱、日本电信，居全日本第四，成为可以作为日本招牌的世界级大企业。而岩田聪的事业，无疑也在那个时候达到了巅峰。



▲NDS成功实现了对游戏玩家群体的开拓，更是岩田聪事业巅峰的起点。

智能手机领域的跨界冲击

在岩田聪事业达到巅峰的2007年，一款名为iPhone的手机诞生，和当时很多手机一样，iPhone也是部可以玩游戏的手机。当然，可以玩游戏的手机不止iPhone一部。

不过iPhone有着许多之前手机所不具有的特点，因此虽然售价高但却成为了热门时尚，连岩田聪也对其产生了兴趣，对iPhone从用户体验出发的种种细节设定尤其称赞；而苹果总裁乔布斯在提及任天堂时也颇多赞美，认为两个公司在“面向所有年龄、性别、阶层的人们，来简单直接地提供娱乐”这方面有着惊人的相似之处，更分别在电子游戏领域和高科技领域实现了各自的成功。在这种英雄识英雄的氛围下，不少人们都猜测，在两个不同领

域互相欣赏的两个公司，会以怎样的方式合作？

不过结果并不是那么好，NDS是一个扩充玩家群体的掌机，本质上还是游戏掌机，在固守的同时扩大；而iPhone却是部要破坏旧秩序建立新秩序的革命性手机，手机、视频播放器、相机等多个领域在这股大潮中或被颠覆或被重组。其游戏领域的全新销售模式配以各种低价甚至免费的轻度向游戏，尽管对传统游戏的影响并不是很大，但却几乎掠夺了任天堂好不容易开辟的几乎全部轻度玩家市场：尽管iPhone的价格比掌机加个普通手机还要贵出不少，但在大多数轻度玩家以及非玩家中，首先手机的必需度是远高于游戏机的，同时苹果应用市场上那些低价甚至免费游戏也打乱了传统游戏的定价策略……

2010年的品牌调查让岩田聪正视一个现实，那就是智能手机领域的革命破坏力已经延伸到了游戏领域，和此前与世嘉、索尼等对手的行业内激烈竞争不同，iPhone这股外来势力随时会把整个掌机行业给颠覆掉。认识到这一点后，岩田聪迅速对NDS后续掌机的定位进行调整，一改之前的轻度玩家向而转向核心玩家，以掌机版《怪物猎人》为代表的传统掌机动作游戏，群殴按键操作带来的游戏体验对于必须考虑外形薄、边框窄的智能手机是难以实现的硬件条件；与此同时，显示性能上采用了智能手机都未曾涉猎的裸眼3D，这个功能使用得当，会给游戏的视觉体验带来不少加成。

尽管3DS的设计和定位巧妙避开了和手机游戏的正面交锋，但发售后，日本东北部地震导致首发计划被大乱、索尼方面用PSP为后续掌机的上市争取时间而接二连三地在PSP上推出大作的大作攻势，都让新上市的3DS足足冷场半年。7月，在认识到继续这样下去3DS只有死路一条的残酷现实后，任天堂宣布了降价消息，于8月11日直降1万日元，任天堂虽然以10款FC和10款GBA游戏做补偿，而很多早期支持的玩家们也宽容地接受了任天堂的这一做法，但如此大的降价幅度还是引来不少怨声载道。而且这个时候，玩家们几乎第一次看到，即便在NGC时代长期垫底也一直保持特立独行高傲姿态的任天堂，这次表现出了无奈。



▲第一次让人感受到无奈的鞠躬，不过在此之后3DS的局势便被盘活了。

3DS降价以及自断NDS后路，让3DS终于成功接下了NDS的接力棒，销量大增且稳定在一个较高的周销量上，并实现了游戏越来越多、销量越来越高的良性循环。不仅抵御了掌机领域内PSP的大作群攻势，更抵御了游戏领域外围不断刷新着机能和表现能力的智能手机的破坏性冲击。而后的New 3DS稳定了裸眼3D的视觉效果后，也终于如发售之初设想般，在画面表现方式和游戏侧重上都与智能手机形成了差异，

虽然3DS成功迈过了出生以来这颇具危机的一个坎，但是接下来发售的Wii U却再也没能复制Wii的成功，宣传的不足和失误让很多人甚至不清楚Wii U到底是新机器还是周边，而首发后销量持续低迷，“双屏家用机”也未能重现Wii时代的惊喜的同时，机能的不足也凸显出来，更让面对随后而来的Xbox One和PS4优势尽失，很

多原本人气很高的大作都在Wii U上草草收场，亏损甚至让岩田聪自降一半薪水，一直到不久前的《油彩军团》才真正让Wii U的销量提升并得以稳定。

尽管如此，在股东们看来，游戏市场的坚守根本比不过好看的业绩，因此在智能手机大潮掀起没多久，岩田聪便多了一个巨大的压力——面对股东一次又一次的推出手机游戏的要求。

网络时代的亲和总裁

一向以亲和力著称的岩田聪，在其担当任天堂的社长后进行了很多其他厂商高层想所未想的创举，从2006年9月8日开始，任天堂的官网增加了社长讯的页面，里面有着岩田聪与任天堂各主机的硬件和游戏开发人员的对谈，其中不乏各种令FANS津津乐道的开发内幕，也因此成为媒体和玩家都非常关注的话题。

而在看似严肃的发布会上，作为游戏业巨头的任天堂社长的岩田聪，也时不时地和颇有搞笑天分的宫本茂、雷吉等人互动表演。从2011年开始，岩田聪还为任天堂增加了直接通过网络面向观众发布任天堂游戏消息的任天堂直面会（Nintendo Direct），岩田聪担任了其中大多数时候的解说，在这个短小的直面发布会上，身为一社之长的岩田聪亦犹如一个有着表现欲的顽皮孩子登上了舞台，夹杂在游戏中的各种搞怪以及招牌的双手前举的“直接”动作，都成为了任天堂直面会的标志。多年之后我们可能会忘了发布会上具体的公布内容，但是岩田聪这一幕幕的搞怪出演和“直接”动作，相信会令大多数玩家记忆犹新。



▲标志性的“直接”手势。

最后时光的鞠躬尽瘁

时间到了2014年6月，3DS的销量依旧让人振奋，而Wii U则不出意外地低迷，时不时地在任天堂网络发布会上看聪哥的各种搞怪秀也都成为了玩家习惯性的节目，然而就在这时，任天堂官方发布了岩田聪因为胆管癌手术住院、并因此缺席了这一年的股东大会的消息，8月份才出院，10月的经营方针说明会上首次在公开场合露面时——原本胖胖的岩田聪已经瘦得已经有些脱相了。

而进入2015年3月，又一个发布会引爆了整个业界，一直顶着股东压力坚持在自家主机平台出游戏的岩田聪，满面春风地与DeNA的社长守安功握手，宣告与手游厂商DeNA达成战略合作。而在公布新主机NX后，岩田聪也多次强调，任天堂不会忘

记传送游戏快乐的初心。在传统游戏市场兢兢业业经营30年多的任天堂，带着对自家IP保护的谨慎和传统市场的游戏制作理念，到完全另一个世界的手游市场，让人难以平静的同时，也再度感到岩田聪满面春风笑容背后的无奈……



▲宣布与DeNA达成战略合作会上的岩田聪，已经很消瘦了。

2015年4月2日，在一片争议声中，岩田聪再度出现在新的网络直面会上，一如既往地亲和，一如既往地搞怪，这次他还向大家介绍了和他一起主持直面会的消瘦帅气的年轻人、任天堂宣传室的森本。而到2015年5月31日的网络直面会，森本独挑大梁，大概是这次直面会上的猛料太多，以至于很多人甚至忽略了岩田聪这此的缺席，但兴奋之余总觉得似乎少了些什么。接下来的《任天堂大乱斗》那边也放出猛料：格斗游戏的老牌硬汉隆加入乱斗，也都让粉丝为之兴奋多日。然而兴奋之余又不免担心：这些猛料爆出去后，接下来E3上还会有什么东西发布呢？

玩家们的担心变成了现实，6月17的任天堂E3发布会无猛料、无惊喜，大多数时间都是制作人对着镜头讲话，公布的游戏少之又少……网络上对任天堂的质疑声和嘘声响成一片，甚至有岩田聪对此发布会进行道歉的谣传，而理智的玩家则不得不发出疑问：之前直面会和《大乱斗》的劲爆消息，为什么不留到E3……

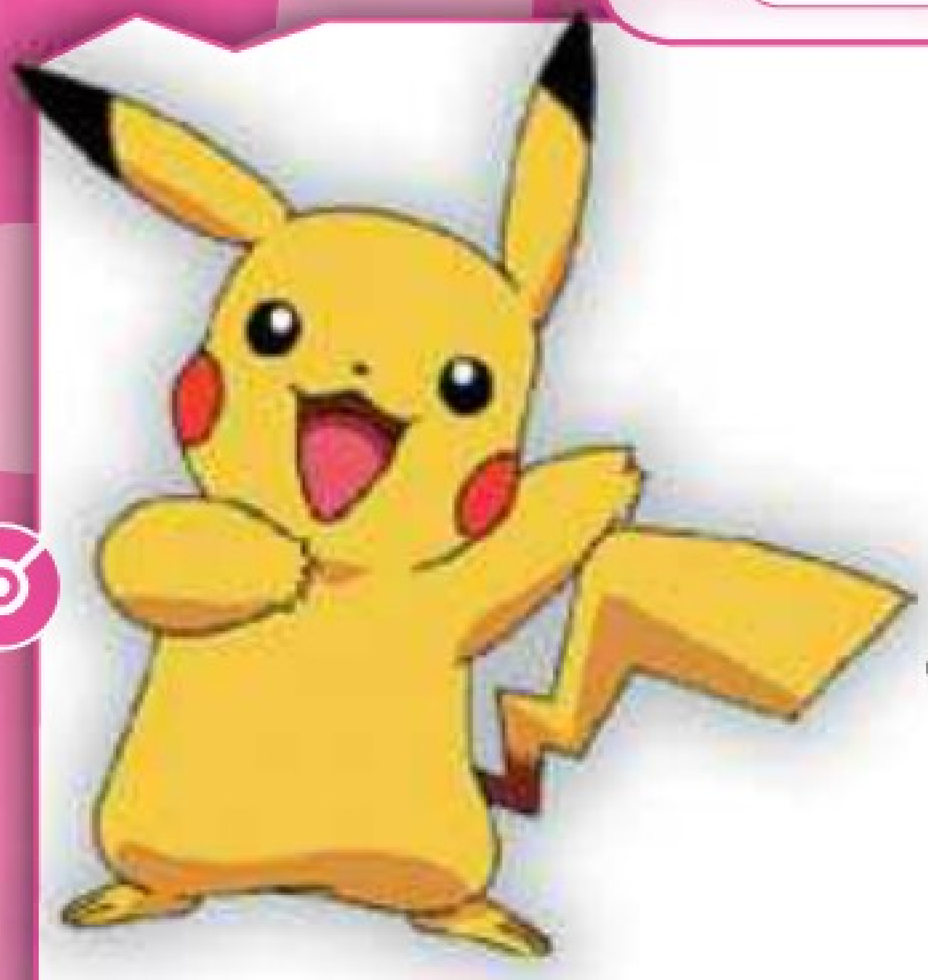
一个月就这么过去了，7月13日早上，又有爆炸性的消息传出：任天堂社长岩田聪已于7月11日因胆管癌离世。而这时，人们才想起来，也许E3之前，岩田聪已经是最后阶段了。甚至包括此前与DeNA达成战略合作、介绍森本给玩家，这一切，其实都是岩田聪在用生命的最后时光来带任天堂尽多地往前走一些。

岩田聪的生命在7月11日划上了句号，他在位期间创造了前人未曾有过的辉煌，但在任天堂最擅长的掌机领域同样也遭受了前所未有的危机。好在他的努力让3DS成功回避了智能手机的破坏性冲击，但家用机却终究没能再现Wii时代的辉煌。老社长的知遇之恩与期望、身为游戏玩家的执着、作为游戏开发者的坚持和信念……一方面是股东接连不断的压力与刺眼的赤字，一方面是全社未卜的前途，以及自己如蜡炬将终的生命倒计时。岩田聪带着没能走出困境的未竟之志，放下了传统玩家的高傲，用日复一日燃尽的病躯给任天堂完成了新的铺路。新路如何尚不知晓，但是2015年任天堂一季度财报的盈利，相信也足以给这位已在天堂中的鞠躬尽瘁的总裁兼玩家以一丝慰藉了。

聪哥，走好。



▲玩家“Nein电磁炮”在微博发布的一张《大家的口袋妖怪大乱斗》的截图，聪哥其实还在大家的心里呢：直接！



首藤刚志谈《口袋妖怪》

编 / 果汁　译 / 帽子

第 166 回　口袋妖怪《超梦的逆袭》的主题

“口袋妖怪”（下文简称《口袋》）事件造成的骚动已归于平静。

但是由于动画停播长达 4 个月，整个剧本的编排也被迫向后推迟了 4 个月。动画版的各集内容就算延迟，也只要依次播放就可以，其内容并不需要作任何变更，但问题是原计划于夏天上映的电影《超梦的逆袭》。该电影版的剧本，其实在爆发“口袋”事件之前已经算是完成了第 2 稿，但问题在于这个剧本的内容会与 TV 版产生某种程度的联动。

也就是说，我们最初的计划是在电影版上映之前，在 TV 版中先向观众交待超梦的诞生、以及小智与超梦的相遇……虽然没有爆发战斗，但双方却也未能产生交集的剧情。



▶《超梦的逆袭》是《口袋》作品里属于内容较深刻的一类。

理所当然，原来我是打算去写这部分剧本的。但是，剧场版动画和 TV 版动画在制作时间上，是有着决定性的差异的。所以说，关于超梦诞生及其与小智相遇的 TV 版剧本，就算是电影版上映前 4 个月前开始写，时间也是绰绰有余。但不幸的是，《超梦的逆袭》是部电影作品，从其企划到完成为止，恐怕要花上整整 1 年的时间。而剧本更是在上映前 8 个月之前就得最终定稿，否则会严重影响后续的工作。

御前殿下似乎是打算《口袋》动画一旦站稳脚跟，就立刻推出《口袋》电影化招牌的。因为之前在将四驱兄弟的 TV 版系列动画电影化时，似乎票房成绩并不令人满意，这次的《口袋》电影版，大概是被他们定义为一场雪耻战。“我们想把剧场版《口袋》做成类似某公司的某一部在日本国内不叫座，但在海外却影响非凡的动画。”当时我曾以近乎自吹自擂的口气信誓旦旦地向动画制作公司拍胸脯保证过。其实说到 TV 动画衍生的电影版，日本国内确实是有譬如《哆啦 A 梦》之类的票房佳作，但就算是这样的作品，我也没听说它们是全球票房叫座的。

就算是某公司制作的那个被称为“国

民级动画”的大红大紫的动画，在外国也只是个叫好不叫座的局面。因此说，要创作“全世界都叫座”的动画只是个理想论，制作群几乎没人把这句话当真。虽说如此，我内心还是希望这部作品至少在日本国内能叫座。

剧本讨论会上，得到了很多同事的踊跃发言。因为这次的标题可是《超梦的逆袭》。这次我们是先定标题再决定剧本内容的。超梦是当时游戏中最强的口袋妖怪，而他居然要逆袭，也就是说他曾经输过一次，否则的话谈何逆袭呢？可是，如果仅仅是因为输给皮卡丘和小智，身为“口袋妖怪”世界里最强的超梦就要去搞逆袭，也太小家子气了。所以说，《超梦的逆袭》中的“逆袭”一定要是不同于通常定义的某些东西，当时我的脑中已经有了这样的想法雏形。

我要的是对自身存在的逆袭。

也就向如今存在的自我质疑——“自己究竟是谁？”的过程。



▲一直在思考自身存在意义的超梦正是它吸引人的一个特点。

如果是否认自身存在的话……换句话说，如果自己在这个世界的存在、生存本身是没有意义的话……那就不是逆袭而是败北了。而个体若能一直质疑“自己究竟是谁”，并永远面对自身的这一疑问，那其就能永远逆袭自己，永不败北。如今回想起来，我觉得其实这也是我至今写的很多剧本中都始终存在的一种思想的根源。

譬如说，甚至是把《魔法公主明琪桃子》的标题改成体现少女明琪桃子一直质问自己为何是明琪桃子的“明琪桃子的逆袭”这样的标题，在我看来也是不错的。可是，为了进一步吸引更广泛的观众群体，剧场版的“口袋妖怪”还添加了针对幼儿的短篇作为其附录。

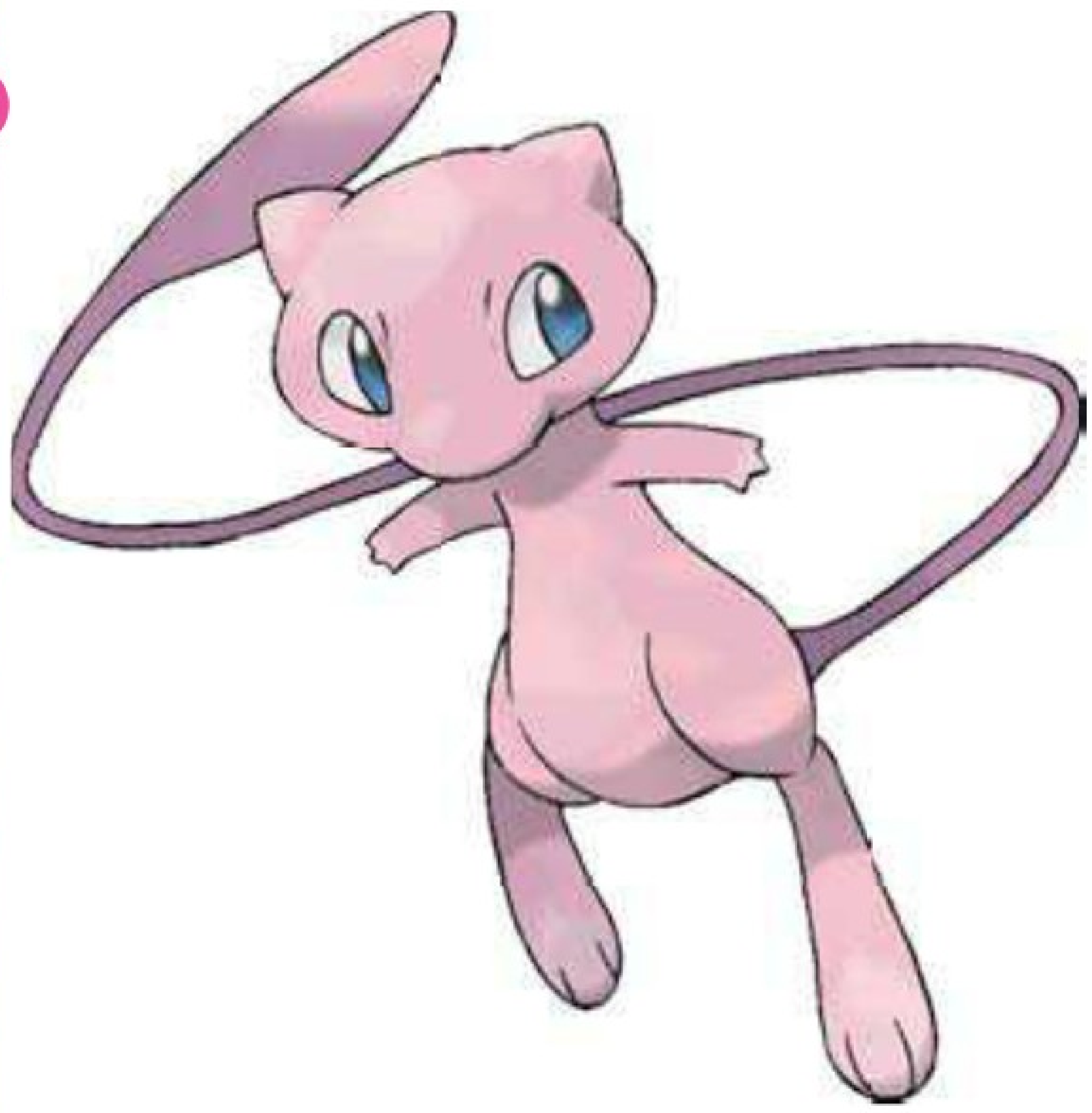
这篇短篇附录里没有任何人类出场，只有口袋妖怪们，就算是看不懂故事的幼儿们也会觉得很热闹很好玩。而这个任务最初也是交到我手里的。

因为当相关动画电影被制作成录像带或 DVD 贩售时，附录动画的脚本家若和本篇是同一个人的话，著作权之类的手续只要办一次就好，会省很多力气。单纯地做一个短篇容易，但要做出一个看似拙稚，却能被称为杰作的短篇，要比做一个同样可被称为杰作的长篇还要难。我曾在长达 3 年的时间里一直从事短篇作品《动画世界》的制作，也因此得到了对这句话可谓痛彻心肺的理解。《超梦的逆袭》的附录短篇，对我来说就是剧本创作中的不可承担之重。

所以呢，最后这个短篇就交给其他剧本家写啦。看完这个短篇，我个人的感想就是“唉哟……果然很难哎”。总之不管如何，我终于得以全身心地投入到《超梦的逆袭》的创作中去了。在游戏中，超梦不知为何被归类为遗传学口袋妖怪。我也不知道为何会被这样归类，也许这是游戏创作者当时的灵光闪现吧。

可是若是有超梦（Mew Two）的话，难不成还会有初生超梦（Mew One）？面对我的疑问，开发人员的回答是：“其实我们也是做了的，但是最终没有采用它。不过因为游戏的 BUG，如果对这个游戏进行深入研究尝试达到某些条件的话，会有一定几率遇到它”……对系列粉丝而言，它看来是一只正常游戏的话很难遭遇到的

幻之口袋妖怪吧。虽然不知道BUG是什么，不过既然有初生超梦（Mew One）……也就是说梦幻（Mew）估计是实际存在的。



▲超梦的原型——梦幻。

对于这个游戏的粉丝来说，遭遇到梦幻可是件了不得的大事。

虽然我不知道游戏创作者们是否有意识到粉丝们这样的反响，原本应该只游戏的一个BUG的梦幻，同时也是一切的原型。以及既是其发展型，却又是复制体的超梦。这两者的存在构成了动画电影的主题。所以说，问题还是回到了“自己究竟是谁”上面。可是这种主题外国人真的也会买账吗？

茫然凝视着小田原的大海，我陷入了沉思。

御前殿下已经授意说：“这个《口袋》动画电影做出来后，我们就准备原封不动地送去外国上映了，你们加油”。以前曾有过这么一个插曲，当电影发行公司要求制作了某国民级动画作品的动画公司对其作品作重新剪辑，以便在海外发行时海外观众更容易理解剧情时，该公司坚决不同意，表示必须保持原汁原味。当然，配音还是得换成当地语言就是了。

在那个时代，日本电影到海外上映时，经常会配合该国国情作重新剪辑。

《日本沉没》（旧版）、《新干线爆炸案》之类，在日本上映时长达约3小时的电影，在出版德文版时，自然剧中人都是改德国配音啦，整个故事被删节到只有约1个半小时的密度。不过在我看来，去掉所有那些只有日本人才能理解的只可意会不可言传的场景后，故事反而变得简明易懂，比原版有趣多了。

简而言之就是，如果把在日本上映的日本电影就这么原封不动地搬到海外银幕上的话，外国人的反响往往不甚令人满意，因此当时日本电影去海外上映时要先经过剪辑算是个常识。

所以说，保持日本上映状态原封不动的内容去外国上映，这件事本身就很稀奇。估计御前殿下也是意识到了这点吧。因此他们才一开始就对制作团队施加压力，要求他们做出可以在海外也叫座的“口袋妖怪”，先在日本上映。可是，既能在日本叫座，也能在海外吃得开的主题……真的有这样万国共通的叫座主题吗？

若是动作戏够出彩的话，那确实是全世界都会喜欢的。但是排动作戏跟剧本家的工作根本没有任何关系。因为这是负责演出和作画的人员的工作。而台词编写是否精巧，其实在翻成外文时，就已经没什么太大意义了。所以说，要想让一个日本电影在外国也能叫座，剧本家最需要花力气的，是构思好故事和主题。因为动画里不需要出现现实生活中活生生的日本人，动画角色可以是无国籍的，因此他们可以更轻易地跨越国家的藩篱。

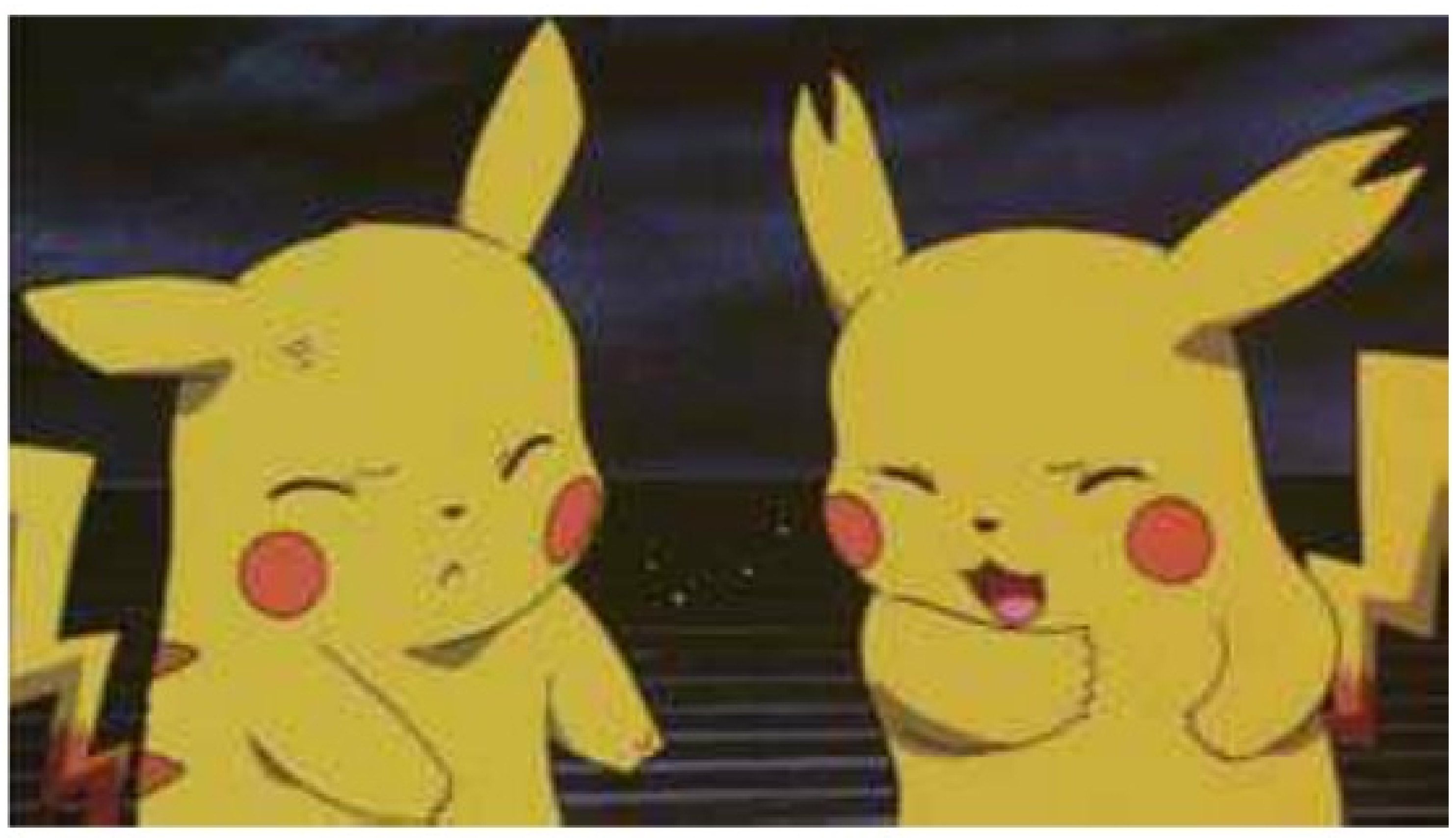
其实现在口袋妖怪里登场的除了皮卡丘之外，其他在国外的名字很多都和日文名不一样。比起真人电影，日本的动画在外国更吃得开。如果打斗场面华丽的话，外国的孩子们也同样买账。剧情也是简洁

明快的更吃香。所以说，要交给那些大人物们看的这份计划是让海外也能叫座的剧场版“口袋妖怪”的剧本会议上会提出的剧本雏形，其实相当好写。

最强的口袋妖怪——超梦为了证明自己是最强的口袋妖怪训练家，召集了优秀的口袋妖怪训练家们展开口袋妖怪大师赛。而当时的小智因为有皮卡丘的帮助，也跻身于优秀的训练家之列。于是顺理成章地，小智当然会参加战斗。然后梦幻现身了，“超梦，你可别嚣张……你也不过就是我的复制品而已……”这场由超梦、梦幻、以及包括小智在内的三位训练家参与的壮烈的大混战，究竟是谁能笑到最后……？

其实剧本的雏形就这么几句话，结果就被通过了。

而读到这几句雏形的人们，心中就开始浮现出各自想象的剧情展开了。



▲《超梦的逆袭》中的经典画面。

其中意见较为集中的一个剧情展开是，小智与皮卡丘的友情最终获得了胜利，但是，他们也付出了沉重的代价。

虽然不知道那位发言者是开玩笑还是当真，但当时其实是有人主张说：“如果电影的最后，皮卡丘为了友情而死的话，观众们一定会感动落泪的。只要剧本这么写，这部动画电影一定会票房大卖的啦”。

让观众落泪、让观众感动——因此而票房大卖的电影确实不在少数。比如 TBS 史上的首个立体声 TV 动画，虽然现在所谓的后方也可以发声的 5 声道、6 声道动画也已经相当普及，但在当时，能左右两个声道播放不同音效的动画还是相当稀罕的——我当时就是负责为这个 1 个半小时时长的动画《杜子春》编写剧本的。

芥川龙之介的原作虽然早已妇孺皆知，但若就这么将其一尘不变地搬上银幕的话，恐怕这部动画最多只能演 15 到 30 分钟。所以，我以芥川龙之介的原作为基础，加入了中国的故事和传说，将这部动画改写成了描绘母子间爱恨交错的感情的故事。所以我才把标题改成了“故事灵感来自芥川龙之介的《杜子春》”，因为这已经不是芥川的原作内容了。他在这部作品中，被设定为不可开口说一个字的主人公，情不自禁地大声呼喊“母亲”的场面，据说让很多观众不禁落泪。

在这部作品中扮演重要角色仙人的声优的宇野重吉先生，在日本的表演界可是位创造了历史的老先生，就是这样一位老前辈，竟不惜大肆赞扬“这部《杜子春》的故事真是有趣”。而监督斋藤武市先生，他可是创作了《凝视着爱与死》这部描写吉永小百合女士在难治之症面前也不低头，这样一部之前曾大受追捧的电影的创作人，他竟也不惜赞扬说日本的“催泪片”创作界，只要有首藤君在，后面 10 年也不用担心。

也就是说，我被评价的才能是能使观众“流泪”的技术。

也许读到刚才这些名字，一些读者会觉得丈二和尚摸不着头脑，建议喜欢电影和动画的朋友去网上搜搜他们的事迹生平，应该会可以满足您的求知欲喔。回到正题，其实我挺担心自己在这个专栏里列举的这些电影相关的名人，当下的喜爱动画的读者们是否会认识。不过如果再一一说明也很耗时耗神，所以只好再次拜托诸位多多活用网络搜索功能啦。虽说其实网上的信息也是尽信不如不信。

扯远了，把话题拉回来。虽然被斋藤武市先生这样一位简直可以被称为活着的“催泪片”象征的监督称赞“要谈催泪片，还得数首藤”，其实我本人可是一点都不高兴。

因为我当时在写那个场面时，根本没想到要以此博取观众的眼泪。

《杜子春》的主题是一直在思考“真正的自己究竟是怎样的存在？”的一个人，最终通过对着至今以来一直残酷地对待自己、在旁人眼中看来就算是恨她一辈子也不足为奇的人大声呼唤其为“母亲”，从而找到“真正的自己”。观客是否会为这样的场面流泪是观客的自由。至少说，我可没有打算煽动观众通过这个场面联想起日本式的母子情深，进而泪流满面。哈哈，虽然好像越来越离题万里了，不过总之，当时我也是年少轻狂，得到“催泪弹首藤”这样的称号，可是一点都没觉得沾沾自喜。

也因此，我打一开始就根本没打算用《超梦的逆袭》来赚取观众的眼泪。



▶经典名作《凝视着爱与死》。

因为我还有一个更严重的问题没有找打答案，那就是：“自己究竟是谁”这个主题真的是能令世界引起共鸣的话题吗？

在经历从幼儿成长为大人的途中，无论是谁都会在开始记事的阶段思考“这里究竟是哪儿？”、“我究竟是谁？”这样的问题。

可是，会始终放不下这样的自问的，我想恐怕其实也只有日本人了吧。因为在外国，神被认为是确实存在的。而且不像信仰着八百神明的日本，很多国家是一神教。在这些国家，只存在着一位绝对的神。而信仰这位神而产生的宗教，构成了该国人性的基石。基督教、伊斯兰教、印度教、佛教等等……当然还包括这些宗教的分支，教派千姿百态，但基本上在面对“自己究竟是谁？”这一疑问时，都会有一位神明对其作出回答。

神会说，“你是神的孩子啊”。也就是说，当人类对自身的存在感到怀疑时，神会为人类准备好答案。可是，这样一来，就会因为“那是你们的神，跟我们的不一样”等理由而爆发宗教战争。因此我觉得，思考诸如“自己究竟是谁？”这样的问题，在由神统治的世界里无异于浪费大好光阴。“自己究竟是谁？”并不是一个放诸四海皆有受众的话题。况且，《口袋》还只是个主要面向儿童观众的动画。面对小孩子“自己究竟是谁？”的问题，也许就一句“你是爸爸妈妈的孩子呀”，问答就就此打住了。

“要创作全世界都能接受的主题的动画啊”

漠然地眺望着小田原的大海，当时的我觉得自己的大脑已经开始步向癫狂状态。

于是我走到港口的自动贩卖机，买了瓶酒。一边品尝手中酒，一边眺望着大海，我的脑中忽然灵光一闪。“对了，基督教的世界可是有文化复兴的啊。”创作《超梦的逆袭》时，我正是因为想起了文艺复兴，而渐渐把握了剧本的全貌。不过，居然把《口袋》和文艺复兴联系在一起，也许我也算是个相当古怪的人了吧。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

在起草《福星小子》第2作的剧本草案时，我动了点小手脚。

剧本的草案是会派发给与制作相关的所有人确认的。得到大家的同意后，剧本才能拿到批准的签字。所以这样的剧本草案最好得行文简洁、内容有趣、清楚易懂才行。最理想的剧本草案的内容最好只占一张原稿纸。虽然说如此厉害的剧本草案我自己是一次都没写出来过就是啦。再深入一步说句大实话，其实我担任系列构成的作品经常根本就没有剧本草案。因为我可以直接去找剧本家本人聊天，聊着聊着剧本草案就出来了，虽然说那东西根本没留在纸面上。

我也会经常跟导演聊类似的内容。比如说“我想创作这样的故事，可以吗？”

“交给你没问题啦”，导演大人就会这样说着然后大手一挥。

或者说如果导演会觉得“这样不太好吧？”的时候，他是会滔滔不绝地接下话茬的。这种时候，我们一般是直接面对面交谈的，当然也有很多情况下，我们就通过电话解决问题。

节目一旦开播，录音棚、制片人、导演、剧本家、我、或者有时还有音效导演、声优也会加入这种闲聊，真的弄出一份白纸黑字的剧本草案的情况倒是意外地不多。

我住小田原的那阵子，花在与各位剧本家和导演聊天的电话费的钱比租房子的租金还多一倍以上。创作《偶像天使阳子》时，我曾中途住院，那时候开这样的讨论会，就会经常用到公用电话了。那个时代还没有电话卡这种神奇的东西，因此我得在口袋里揣上一堆10日元的硬币，以便随时续费。可是一旦要制作电影的话，参与人员的总人数就会瞬间膨胀起来。这时候就真的会需要一份白纸黑字的剧本草案了。



▲《偶像天使阳子》，台译《小俏妞》。

《福星小子2》的剧本草案就是这样一份估计被很多相关人士传阅的东西。

不过在我印象中，我并没有因此与原作者高桥女士、制作人落合先生和导演押井先生特意讨论过这篇剧本草案。虽说如此，我还是就这么顺利地接到了委托，说你的剧本草案我们看过了，剧本就交给你写吧。问题是我在这篇剧本草案里可是动了点小手脚的，如果就照着这个方向走下去的话，也许最终弄出来的就不是高桥留美子老师的《福星小子》，而是另一个似是而非的《福星小子》了。

系列的动画电影第1作《ONLY YOU》是由高桥老师和金春老师两位女将共同执笔剧本的，但是因为身为男性的押井导演掺和了一脚，最后变成了有点似是而非的《福星小子》。

结果到了第2作，金春老师因为受不

了押井导演的这种做法，退出不干了，于是这作变成了高桥老师原作、押井先生执导、首藤我负责剧本的局面。

如果当时押井先生读了我的剧本觉得想做的话，也许最后会拍出一个更奇葩的《福星小子》。当然这一切都是假设，因为我听说押井先生读了这篇剧本草案后就宣布他要退出。

剧本本身已经被通过了，但导演却主动请辞，这样的情况也是挺稀罕的。

因为如果导演不想接这个剧本，他首先就不会同意，导演不同意的话，这个剧本也就拿不到批准。当时我写的那个剧本草案，因为现在也不可能再被谁拿去用了，我就把它上传到我的博客的未发表作品栏去了，大家有兴趣可以去看看。

回到正题，刚才也说了，当时的这篇剧本草案里面其实是有个套的。当我正在敲出这篇栏目内容的时候，忽然收到了本栏目负责人给我送来的如今已经离世的落合导演的著作。

这篇著作里对《福星小子》电影版第 1 作和第 2 作的屏前幕后有详细的记述。

其内容和以我的视点所了解的《福星小子》第 2 作，在印象上还是有很大差异的。

从押井先生的眼中看到的《福星小子》，和原作者、金春老师、制作人、原作的主编、TV 版的制作人等等不同立场的人们眼中看到的这部作品，都是存在着千差万别的。这个现象本身，简直就可以用芥川龙之介的作品《竹林中》为喻了。所以说，从我的立场而言，我是不能装作业内通的样子，对这部《福星小子》说三道四的。

又不过呢，这个栏目本身就是写给对动画剧本家这一行有兴趣的人看的。

所以至少透露给大家一句，当时这里面的关系之错综复杂，足以让今天的动画剧本界直呼自己是小巫见大巫。因此大家可不能忘了，现今动画剧本家的水准……其实恐怕他们自己都无法否认，自己根本就没及格。

（未完待续）



口袋妖怪ORAS
红色热情与蓝色睿智

绘/秦楨吾　　译/阿鲁

古拉顿&海皇牙复活!





呜呜……干得不错嘛，年轻的训练者……
但是……因我的理想而追随至今的部下可不少……
如今的我可没有丝毫放弃的念头！
就让这世界朝着我的理想的方向发展吧！


真是脏呐，能从安静的海面透彻地看到海底的太阳珊瑚。
我想守护这样的大海……
你想守护的是大海？抑或仅仅只是太阳珊瑚？
问得好……
话说你费了这么大的劲，來这里的理由又是什么。


反正不是来看没什么波涛的海底。
自我介绍有点晚呐。
我名叫梧桐，作为海洋团的首领进行活动。

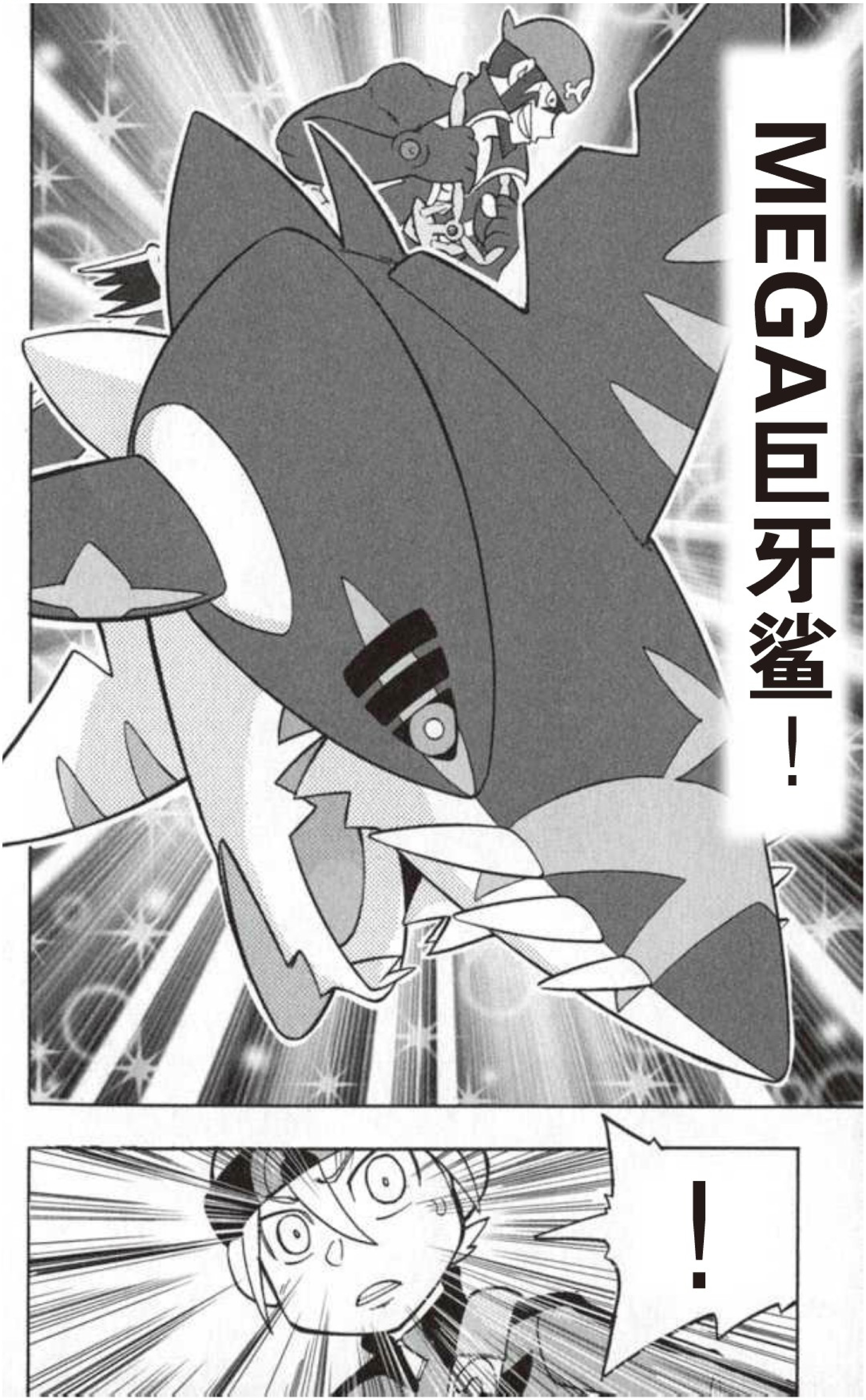

我知道，你的手下已经被我全灭了。
哈哈哈！大战前竟然有如此胆魄还真是值得敬佩……
给你介绍介绍我的同伴吧！
在这深蓝色的海中静静沉睡的美丽身姿！




臭臭泥！
讨厌的声音！
唔……被取
得了先手！


臭臭泥混乱了……
呵
是木天狗的虚张声势吗！
神通力！


干得不错，我很欣赏你。
不过，这才是我的压轴……
巨牙鲨我可是打过一次。
已经不是我的对手了。
如果是……
这样呢？


MEGA巨牙鲨！
！


水之冲击！
比普通巨牙鲨要快得多！
能跟上那种速度的只有……
嘶


森林蜥蜴！
恐惧颜！
糟糕，速度被降低了！


水之冲击！
MEGA巨牙鲨的特性是强壮之颚，只要一击就能干掉你的森林蜥蜴。
以你现在这种状况想要避开是不可能的……
给你个提议……


成为……
我们的同伴！
为什么？
我明白你的想法……
那家伙也是个非常喜欢口袋妖怪的人……
怎么样？
我们对待口袋妖怪的感情都是一样的。
还是说你想让森林蜥蜴变成海底的碎屑？


海洋团这个名字……
我可不喜欢啊！
真遗憾……
MEGA巨牙鲨
咬碎！

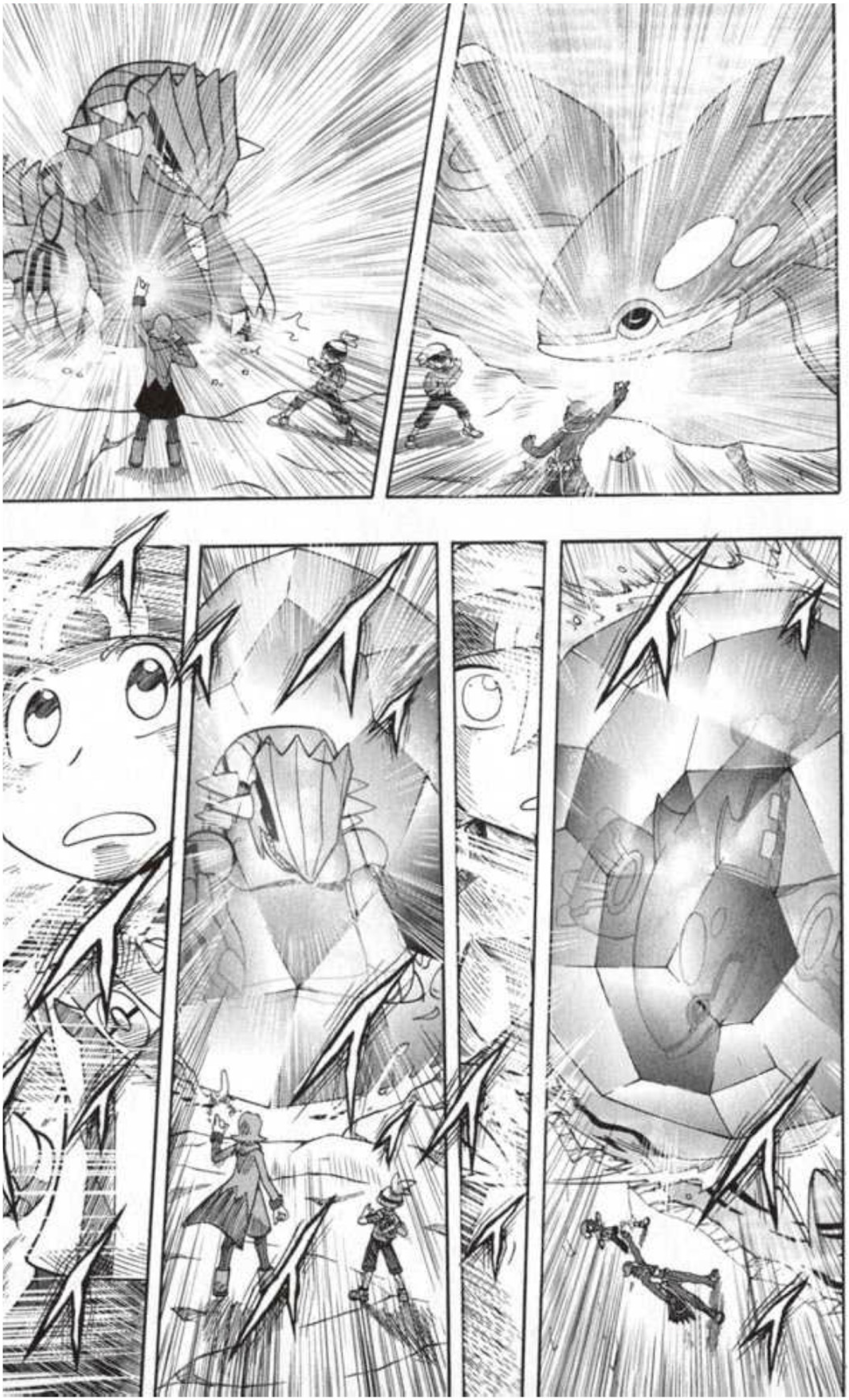

还是不要成为同伴的好。
像你这样坦率的类型，让我不由自主想到了某个人……
见切！

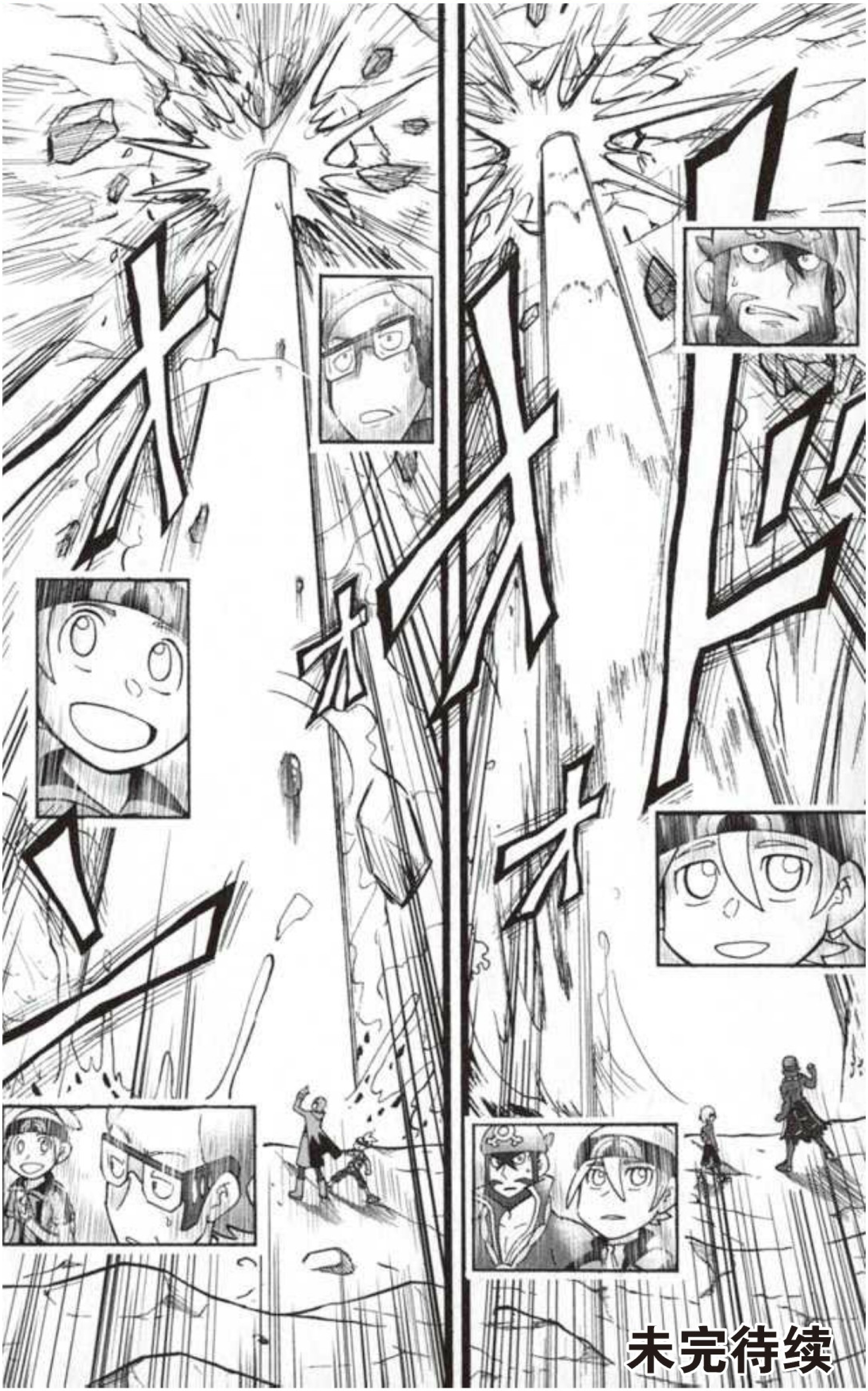

怎么可能
躲开……
原来是……


你还真是厉害啊……
厉害 厉害
不过……无论如何
我都不会放弃的……
把这个世界……
从一成不变的状态……


十字钳！


吸收这颗宝珠里
隐藏的所有能量
然后回归
原始状态！
オオオオ




未完待续



#1. 没用的孩子 前篇


可恶，居然抢人类的东西！
它在那，别让它跑了！
这是一个有点特别的灾兽的故事。


娜歌，我回来了。
杰斯！
你看上去很累，又用那个方法了吗？
是啊，不然那些人再往前走就会遇到塌方了。
你总是这样乱来，万一人类攻击你……
我不会有事的，我保证！
爸爸！


阿尼尔！
我一直在等你回来哦！
我们来玩吧！
你爸爸已经很累了，明天再玩吧。
不要，我都等了爸爸一整天了！
好，我们来玩吧！
耶！
那你想玩什么呢？
捉迷藏！


怎么样？


没有感觉到会发生灾难。
真的？
太好了……
你知道吗，我最怕的就是你每次头也不回冲出去的样子……
好怕你就那样再也不回来了……
傻瓜，妳不要咒我啦！
嘛，今天我们就悠闲地渡过吧。
好耶！


阿尼尔，你起来啦！
爸爸，妈妈！
今天爸爸妈妈带你出去玩。
真的吗？太棒了！
哗
哗


这里好漂亮哦！
不错吧，这是我和你妈以前最爱来玩的地方。
呀呵！
这里最适合捉迷藏了，我们快来玩吧！
好啊，不过你可不能跑太远哦！
爸爸先当鬼，数 100 下然后来找我们！


要躲在哪里好呢？
嗯……
这些地方都很容易被发现……
要找一个爸爸绝对找不到的地方！


98,
99,
100!
终于数完了，要精灵数数真不是容易的事！
我要开始找了哦！
嗒
嗒
嗒
偷笑


噗啊啊啊！
哗
啦

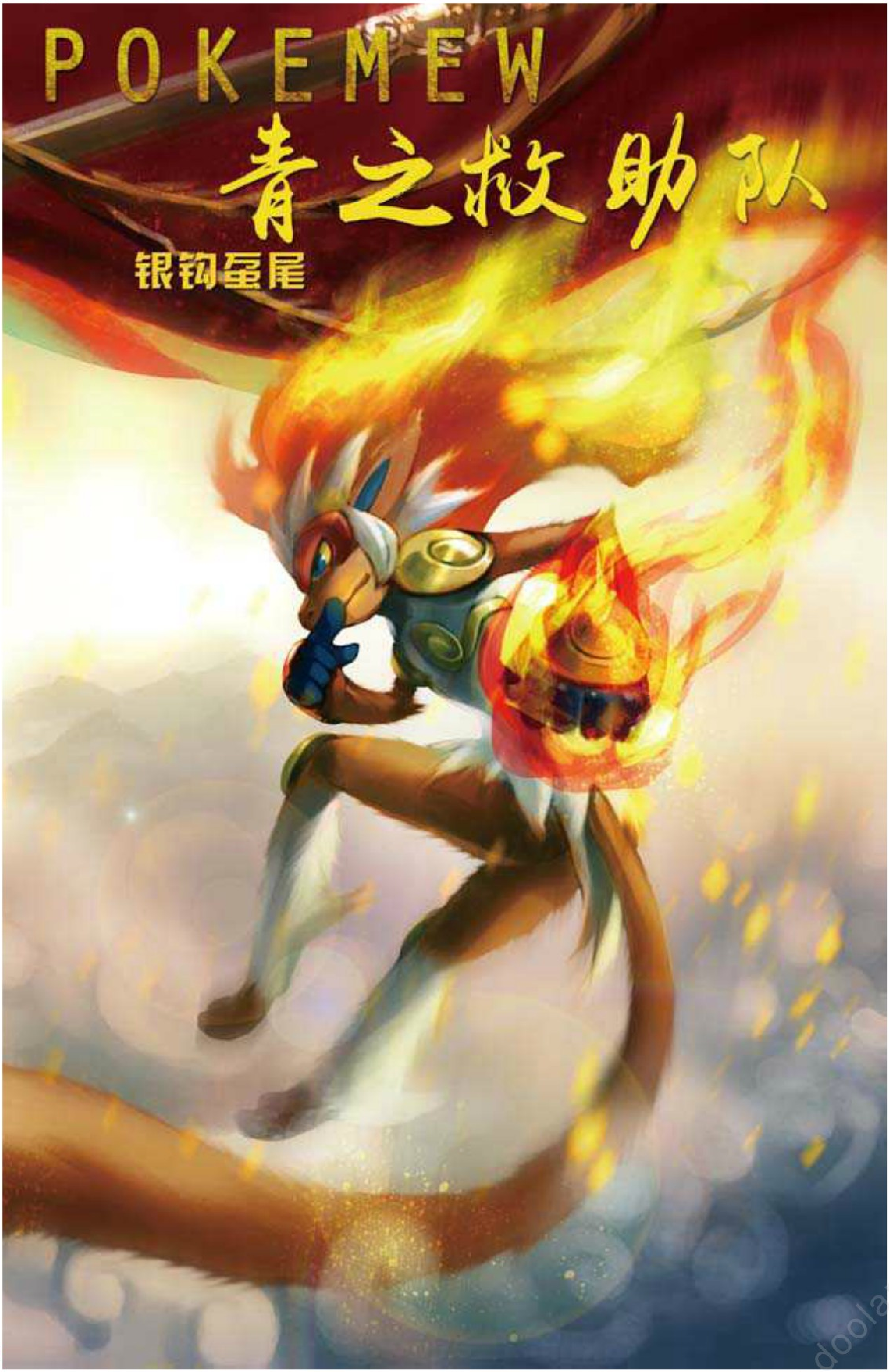

我这次明明藏得这么好怎么会被发现?
那是因为……
你的身体在阳光下会闪闪发光。
我是绝对不可能看漏的。
难道我每次都最先被发现也是因为这个?
点头
好过分，居然都不告诉我!
你自己一直没发现怪谁呀!
哈哈哈


你在这把毛晒干，我去找阿尼尔。
哼！
哎呀！
刚才的叫声是？
啊！


竟敢跑进老子的地盘，你胆子真不小啊！
我，我又不知道，对不起嘛！
呵呵，老子可不稀罕你的道歉。
老子正缺的是一顿鲜美的午餐！


滴
爸爸！
阿尼尔！
下一回，杰斯将作出重大决定！

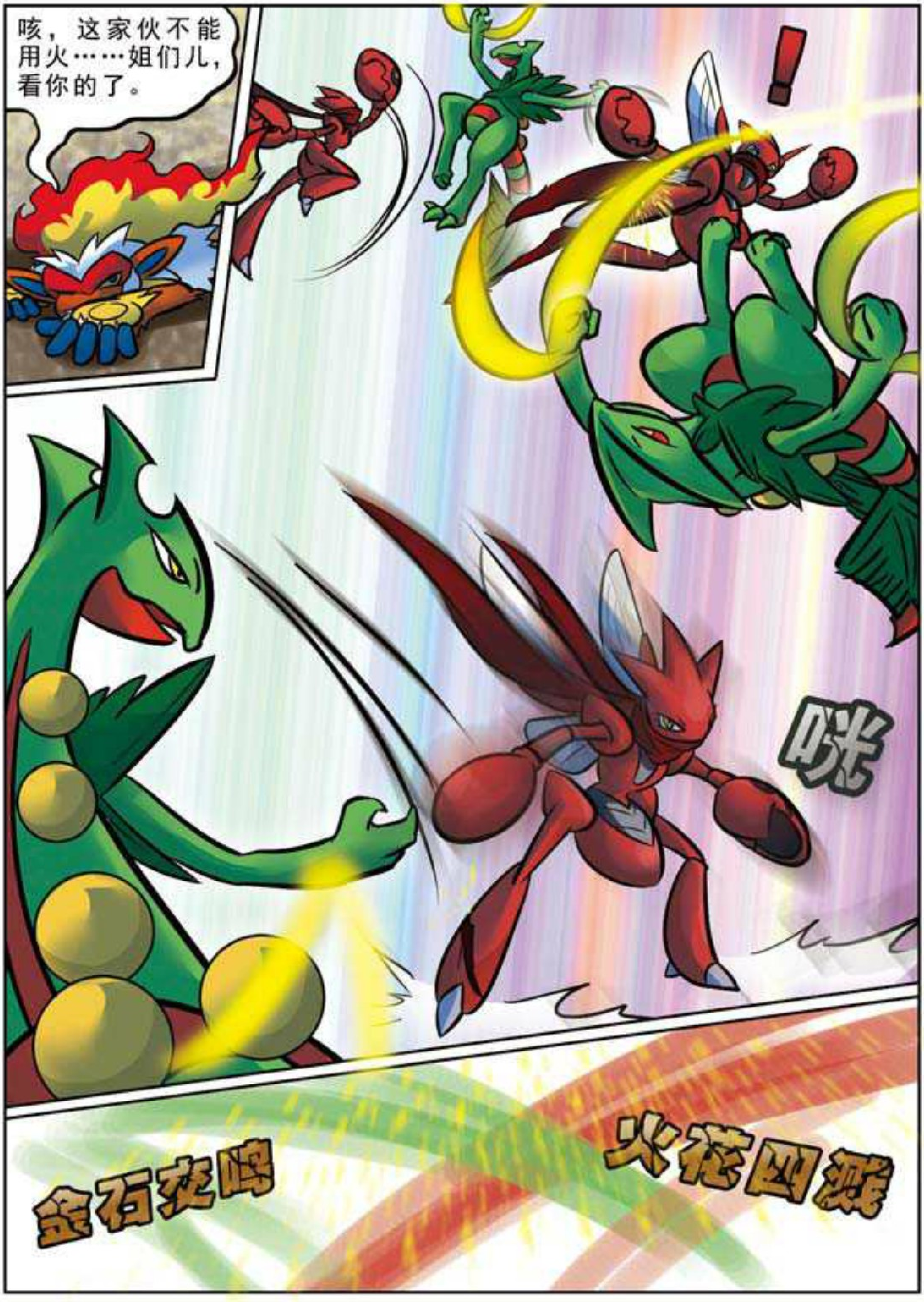

作者：猫伊
审编：岚、星河 协助：Zrae



www.dooland.com



前情提要：桀诺率领的分队在中层搜寻期间不慎闯入了森林蜥蜴的领地。面对MEGA进化后实力超群的BOSS，被打得落花流水。在得知情况后，铁甲螳螂绛奋不顾身地赶来。一向可靠的她，能顺利解救同伴于危难之中吗？



关于本辑封面：为了庆祝电影《西游记之大圣归来》的热映，我特地画了一张齐天大圣和豪火猴互动的封面。电影中的齐天大圣是没有尾巴的，因此他和豪火猴的相遇被审编岚儿吐槽成“一场尾巴引起的冲突”。



（接上）甚至还引起了大伙“这俩谁强谁弱”的争论。嘛，说来虽然豪火猴的原型是孙悟空，电影上映时也有很多口袋玩家对二者产生联想，但游戏里至今却没有MEGA进化呢……希望以后官方圆满一个大闹天宫造型的豪火猴。



不知大家是否记得，逆族们曾经在静默放塔直面守塔的雷吉基加斯。那可是一场苦战。而如今见识到MEGA蜥蜴王的凶残实力，又令绛回忆起了当时的阴影。这就是，堪比神族的力量啊……



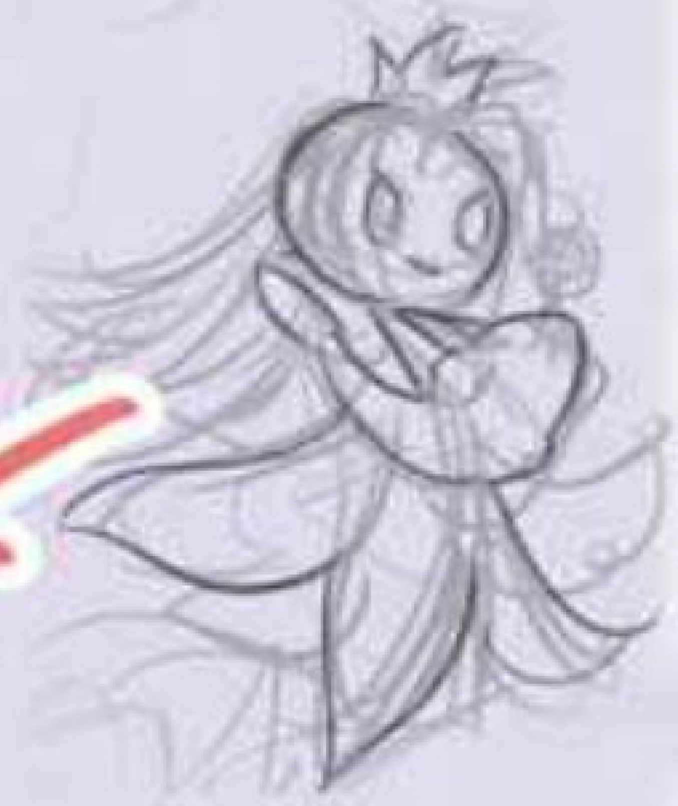
千钧一发之际，佐罗亚克桀诺拼尽全力用幻影救了绛一命。从天蝎钩铃的舍命挡火箭炮，到桀诺昏迷前的一臂之力，伤势惨重的同伴们大概不再会有力气站起来了……



下辑预告：真的再也无路可逃了吗？如此悬殊的实力差距，究竟如何弥补？这才是第一个BOSS喂！还会有更变态的对手吗？咱们下辑见！

Pokemew制作小秘话之：那些作废的稿子

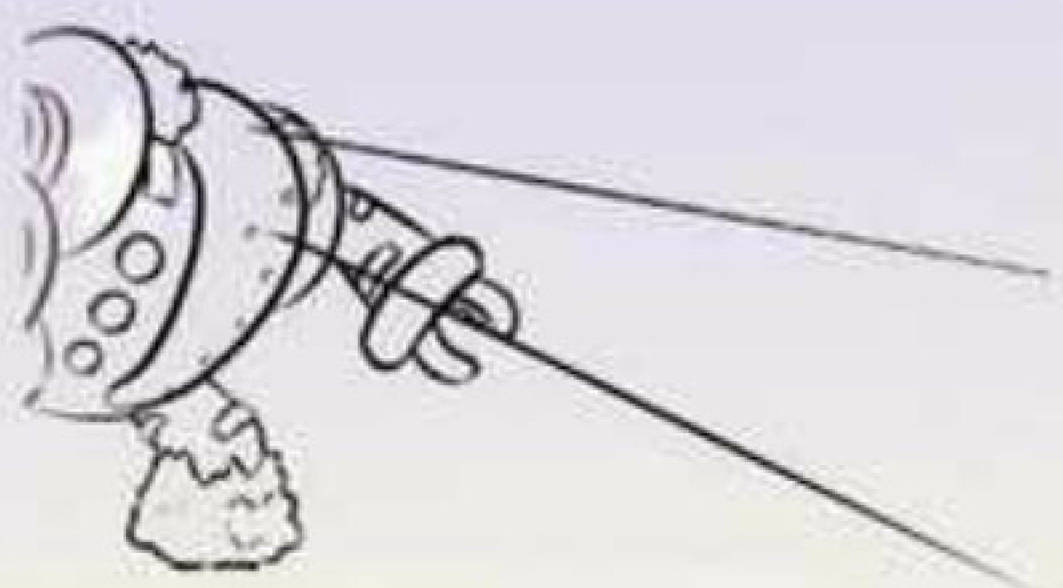




如大家所见，在这张封面中，钢帝企鹅和假面玫瑰的位置原本打算画的是普露水母和奇拉米。



而下面这两张图则是作废的霤吉基加斯（后来改成了仰视角度），以及直接涉嫌剧透的……嗯，大家懂。



总之不知何时能再次使用这些废掉的线稿呢？我也是很期待哩>v<。

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKE-MEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：
http://weibo.com/elyoncat

口袋妖怪四格大百科


口袋妖怪
电鳗鱼。
会卷住对手
释放电流将其打倒。
怎……怎么这样……
竟然二话不说就抱住别人……
真主动！
不是啦！
口袋妖怪
小电鱼。
有着造型奇特的嘴巴。
我一直在思索。
我这嘴巴的形状究竟是为何而生……
最终，我明白了！
吸
吸
吸
奶油
从今天开始做一个职业蛋糕师……
吐
不要从嘴里吐奶油啊！



※小电鱼吐奶油的声音和亲吻的日文发音一样。


口袋妖怪烛灯鬼。
头上长着火苗。
今天是烛灯鬼的生日，来举办聚会吧！
蛋糕都准备好啦！
生日快乐，烛灯鬼。
祝你生日
快乐
为什么过生日的我要充当生日蜡烛！
为什么是暖暖猪在吹蜡烛！
口袋妖怪奥贝姆能改变别人的记忆。
很久很久以前，我从假面亡灵那里借了10块钱。
好，我来试试……
假面亡灵，10块钱还给你。
你在说什么，刚才不是已经还过了么。
哼哼哼，太棒了！
那么，接下来……
快把第二天借的100块还给我！
还有欠款
啊……



※日语中，『不吉利』与『不干净』，『灵魂』与『毛刷』的读音相近。


口袋妖怪剑牙龙。
每天都打磨自己引以为傲的獠牙。
正在修行贝壳剑术的小球獭。
整备武器也是非常重要的一环。
好，我也要好好整备我的贝壳！
给它附上装饰和吊坠！
不是这样整备的！
口袋妖怪牙龙宝宝。
唔……
唔……
早晨。
还要睡到什么时候啊！
喂，牙龙宝宝，早上咯！
牙插到床上，拔不出来啦！


口袋妖怪
雪熊宝宝。
一直都流
着鼻涕。
请多
指教。
啪嗒
不要用鼻涕
来握手啊！
对不起
……
对不起
啦……
这孩子没救了……
口袋妖怪
戟牙龙。
其獠牙能
切断钢铁。
那来帮我
把蔬菜切
成丝吧……
小事一桩。
噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦。
哦哦哦哦……
好晕
振动过头了……


口袋妖怪
弗里基奥。
有着冰结晶一般的身体。
可爱的骗骗猫！
不要把我当成相片框啊！
亲！
不要啊！
住在北极之海的
口袋妖怪冰须熊。
寻找了好几个月……
总算被我给找到了！
在这大海之上的一片纯白……
这就是最高级的盐啊！
这是雪啦。


口袋妖怪
疾风虫。
轻快的身姿犹如忍者一般。
我能去查探所有口袋妖怪的秘密。
好帅气！
让你们看看我轻盈的身姿！
嘿！
勒紧
不……不要踩啊！
口袋妖怪
铁盔虫。
盖上头顶的铁盔就能保护自身。
铁盔虫的嘴长得像亲亲时的形状。
好猥琐哦。
ばちーん
ばちーん
你们也是一样的。
对不起……


口袋妖怪
功夫鼬。
擅长连续攻击!
嘿哈
老师,我的连续攻击怎么样?
嗯,首先呢……
煎鸡蛋是喜欢加酱汁还是酱油……
您喜欢吃什么东西?
到底该怎么改才好?
到底是好呢,还是不好呢?
连续提问倒是很犀利。
口袋妖怪
电鲶鱼。
不小心碰到它就会放电!
藤叶蛇,本垒打!
现在可以慢慢地跑完3垒了……
守在本垒的是电鲶鱼。
叫我怎么碰!


口袋妖怪
棘飞龙。
在洞穴中四处穿梭寻找猎物。
洞穴里是比较舒适。
不过就是有一点不好……
吊灯鬼的干洗店，意外地受欢迎。
交给我。
洗的衣服不容易干……
你够了……
口袋妖怪
大师鼬。
能如鞭子般挥动手腕的长毛进行战斗。
不……
不愧是老师！
不但能挥动手腕的长毛攻击敌人……
连漆墙的工作也能胜任！
掸灰尘
还能拍被褥

神奇宝贝特别篇

五十二卷简介（上）

文/Horuakuti 编/昴星团

前情提要

在精灵联盟会场，N最终败给布莱克，并乘坐着泽克罗姆消失了；布莱克和莱希拉姆一起变成了石头；等离子团七贤人和其盟友霍德曼都已逃之夭夭。

本辑概要

位于桧扇市的训练师之校来了一位新老师，很受女生欢迎的拉克茨和两年前进入精灵联盟前八强的贝达西，因为迟到而和同学修发生了争执。新老师罚他们到走廊去正坐，贝达西认出他竟然是切连。一位名为法伊兹的转校生由她母亲陪同走进教室，切连发现学生们都沉不下心来上课，于是决定来一场精灵战斗的实践讲座。他将所有学生召集到操场的斗技场上，分成男女两组进行淘汰赛，胜出者分别是拉克茨和法伊兹。在红豆杉研究所工作的白露赶来，将两个精灵图鉴分别交给拉克茨和法伊兹，拜托他们协助红豆杉博士收集精灵的资料。

当晚，对着精灵图鉴发愁的法伊兹打开吊坠里N的照片，她便是两年前收养了一只投球菇、并从赫蕾娜和帕佩娜手中接过有N照片的项链的等离子团的小女孩。

两年来一直在追捕等离子团七贤人的汉姆森回到了合众地区，因为等离子团又在这里集结了，他正前往训练师之校与他的搭档汇合。赶路的汉姆森在野外发现了懒猴，这是合众地区以前未曾有过的种类，据说这两年合众地区的生态系统发生了很大变化，这或许和等离子团的行动有关。

男生宿舍里，拉克茨正将所有经过调查并确认与等离子团无关的人名删除，他正是汉姆森的搭档。拉克茨发现了趴在窗户外面的汉姆森被大角蜈蚣跟踪，及时派出双贝海獭将其击败。本以为拉克茨是自己部下的汉姆森在仔细看过辞令后发现他才是自己的上司，头衔警视，代号漆黑二号，虽然只有十二岁，却有着明晰的头脑和特殊的体术。

忙完一天工作的切连和夏迦取得了联系，正是他将切连介绍到这所学校任教的。他告诉切连，经研究发现，从同一只巨龙分裂而来的泽克罗姆和莱希拉姆，它们分裂后剩下的空壳一直作为一只独立的精灵活着，名为丘雷姆。等离子团完全有可能将其作为目标展开行动，所以必须赶在等离子团之前拿下它，夏迦为了全力完成这个任务，将道馆首领的职位交给了爱丽丝。

拉克茨发现双贝海獭的刀面上有损坏，在迄今为止战斗过的近四百场战斗中，这种情况只发生过两次，可以想见被打败的这只大角蜈蚣已经被训练到了很厉害的程度，但是战斗过程中却没有感觉到其使用者的气息，那么很可能是有人在知道汉姆森是国际警察的前提下，通过某种外部的影响来激发它的力量并派它进行袭击。预感到事态严重性的克拉茨把汉姆森带到了一个隐蔽的研究室，在这里有个叫做魔术师的人为拉克茨进行日常身体调理、道具的维护以及训练。拉克茨拜托他在四小时内将现有的带球套的精灵球加以

改进并做出三百个。

当拉克莈正在训练室训练汉姆森时，突然听到外面传来爆炸声，他们来到屋顶，发现一只类似神秘飞行物的精灵盖努塞克特。拉克莈在调查过程中发现了一处叫做P2研究室的研究设施，并通过那里残存的资料得知盖努塞克特身上隐藏着炮台，刚才正是这个炮台引起的爆炸。拉克莈趴在盖努塞克特的背上，并指示双贝海獭对其进行引诱攻击，迫使它亮出了炮台，变形成有手有脚的精灵。

为了不引起民众的骚乱，拉克莈让汉姆森切断通行，阻止他们靠近区域03，而拉克莈自己却赶往附近的一栋废弃大楼。在楼顶，曾经化身成霍德曼潜入精灵联盟的黑暗科学家阿库罗玛，他致力于研发未经许可的机器，并使用机器随心所欲地控制野生精灵，之前跟踪汉姆森的大角蜈蚣和现在袭击他们的盖努塞克特都是如此。在拉克莈决心要捕获盖努塞克特时，碰巧魔术师派精灵送来了做好的三百个带球套的精灵球。

经过一场激烈的战斗，拉克莈成功捕获了盖努塞克特。阿库罗玛告诉拉克莈，盖努塞克特是一种生存于三亿年前，如今已灭绝的虫系精灵，他将其从化石当中唤醒，用金属制的装甲来强化它，并装上炮台，在提升其攻击力、防御力以及速度之后就制成了现在的盖努塞克特。由于它的力量过于强大，等离子团的科学团队无法将其收入球中，并且陷入了无法制御的状态，于是改由阿库罗玛通过机器来应急控制它，没想到拉克莈竟能将其捕获。逃走之前，阿库罗玛说自己现在是失去N的等离子团的首领。

拉克莈告诉汉姆森，在两年前的精灵联盟事件时，阿库罗玛机器的开发就已经开始了，等离子团内部也出现了反对主张的对立团体，这个团体在进行着使阿库罗玛机器发出的电波无效化的研究，这份研究资料以储存卡的形式偷偷地交给了某位等离子团团员，而现在明白的只有她是年值十二岁的少女。所以，拉克莈就隐瞒身份到训练师之校就读，接触这个年龄段的少女寻找这位团员。而此时在女生宿舍里，法伊兹穿起了久违的等离子团制服……

剧情评析

这次的故事发生在两年之后，男主角和女主角也都按照惯例被授予了精灵图鉴。在之前故事中的人物在这里也陆续出现，霍德曼展露出了真容并以等离子团新的掌权者示人。

这次的男主角名为拉克莈，是国际刑警组织的一名警视。从他的种种表现来看，他可能拥有的特殊才能是“完美”。作为图鉴持有者，每个人都有他的独一无二之处，起初笔者以为他的才能是吸引女孩子，可渐渐地发现他的才能不止于此，无论在什么方便他都表现的非常的极致，毫无瑕疵。

拉克莈之所以潜伏在学校就是为了寻找那名隐藏起来的等离子团少女。万万没想到，这名少女正是同样被授予精灵图鉴的女主角法伊兹。法伊兹似乎以作为等离子团一员为荣，并对她们原来的王N十分忠心。法伊兹的能力目前暂不知晓，毕竟现在给她的戏份还太少。

阿库罗玛是霍德曼的真名，他被盖奇斯授命接管等离子团。笔者认为他所操控的精灵盖努塞克特正是两年前三圣剑对战等离子团三干部时所遇到的神秘精灵。由于此种被改造的精灵力量过于强大，等离子团无法操控，只能由阿库罗玛用机器来控制。不过拉克莈竟然可以将其收服，可见他的实力确实比以往的众多主角强大许多。

众人在经过多番调查之后发现了丘雷姆的存在，似乎这成了解救布莱克的关键。之后的剧情会怎样发展呢，请继续关注特别篇简介。

口袋妖怪详尽分析

文/迷 编/昴星团

——第六世代驱雾精灵研究

本辑《口袋妖怪详尽分析》的形式是从技能入手，围绕一些适用于驱雾技能的精灵展开详细分析。对战环境为第六世代《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，包括掌机玩家间的对战和目前主流的网络对战平台PO。本文默认精灵都为最佳状态，不涉及精灵的培育环节和入手途径，因为在第六世代培养一支理想精灵队伍的难度相较于前作已显著降低，而PO平台上更不存在培育困难的问题。（文中六围能力的英文缩写对应如下：HP–体力，AT–物攻，DF–物防，SA–特攻，SD–特防，SP–速度。）

技能介绍

驱雾（きりばらい，Defog）
属性：飞
威力：–
命中：–
PP：15～24
目标：单体
类型：变化
优先度：0
首次登场：第四世代

效果：使单体目标回避率降低1级，命中目标的附带效果是清除全场的石砾、撒菱、毒菱、粘网、反射盾、光之壁、白雾、神秘守护。该技能可无视替身。

说起驱雾，忠于口袋妖怪的老玩家们一定不会陌生。昔日的玩家们在《钻石·珍珠》的旅途中，途经漫天大雾的210号路，能见度很低，并且在战斗中技能的命中率下降。此时只要使用驱雾就能使地图上的道路恢复明朗，视觉重获清晰。为了突出该技能，“DP”主题曲《Together》中的歌词也提到了驱雾。在当时驱雾的技能效果只能清理对手的场地，在对战中极少用到。作为地图技能，使用者都是那些不对战的工具精灵，使得驱雾在随后的版本《心金·灵银》中就几乎销声匿迹了，在第五世代也一直沉寂。直到第六世代来临，彻底改变了驱雾的技能效果，使得驱雾这一技能在单打6V6中获得新生。

驱雾在第六世代单打6V6中的兴起主要是由于技能效果的改变，说得更直白一点，就是可以直接清除场上的所有钉子。钉子在单打6V6中有至关重要的作用，作用最鲜明的要数石砾，频繁的交换精灵会使得精灵的体力消耗殆尽。早在第二世代至第五世代仅有成功使用高速旋转这一种方法清除己方的钉子（当时驱雾只能去除对方的钉子）。会高速旋转精灵的数量不算庞大，而且能力参差不齐，何况还有鬼系这一大盲点。驱雾的改变使得清除钉子有更多的选择，并有相应的优势。现在的驱雾可以无视任何属性，不存在鬼系盲点。会驱雾的精灵大多数都是长有翅膀的，作为翅膀一族，大多数可以习得羽休这一稳定的回复技，比起缺乏回复技的高速旋转精灵，续航性较强（当然不是全部）；而且驱雾精灵的速度都为中上，必要时刻可以先手舍命驱雾随后被击倒，为主力队友创造安全的上场环境。然而驱雾的缺点也很显著，就是会扫除己方的钉子和保护类墙壁。当双方都被撒上钉子后，使用驱雾也要分析场上环境，如果己方精灵对钉子的耐性大于对方，那么完全可以不驱雾，忍痛鏖战；如果己方精灵十分惧怕钉子，那么只好使用驱雾，去除双方的钉子。具体操作需根据

场上情况分析。抵挡驱雾的最常见方法是先手挑拨；或者是在驱雾者身中剧毒或寄生种子的残血情况下使用保护或见切，拖垮对方体力；又或是先手使用大爆炸等自杀技能退场，场上没有目标，驱雾就不会使用成功。

可习得驱雾的口袋妖怪

随着世代的变迁、技能效果的改变，部分精灵可以通过升级或遗传的方式重拾驱雾技能，也有一部分精灵只能通过前作传送获得此技能。下面逐个列出六世代中可习得驱雾的精灵（只列举最终形态，遗传方式可能有多种，这里只列举其一）。

◆注意：由于梦特性是第五世代才出，不与第四世代特有的秘传机共存。以下精灵掌握驱雾的话必定不会有梦特性。例：毒疗蝙蝎学不到驱雾，能学会驱雾的蝙蝎无法拥有实用性较大的毒疗特性。

◆细节：由于跨代传送精灵从GEN4至GEN5会被系统要求不带有秘传机（怕玩家失去冲浪等技能而困岛，事实上困岛这种情况非故意为之一般不会发生），因此冲浪皮卡丘无法传送到GEN5是莫大的遗憾。然而驱雾技能在《心金・灵银》就不再是秘传机，跨代传送也不要求必须忘记，使得这一技能得以幸存。正因如此，才得有一批从前代传来的驱雾成员，这算是官方残留的彩蛋吧。



通过升级习得驱雾的精灵

NO.581湾天鹅
NO.628豪武战鹰
NO.630勇武秃鹫

通过遗传习得驱雾的精灵

NO.18比雕（豪武战鹰→比雕）
NO.164夜鹰（豪武战鹰→夜鹰）
NO.169叉字蝠（豪武战鹰→叉字蝠）
NO.212铁甲螳螂（通过GEN4先辈遗传）
NO.275木天狗（通过GEN4先辈遗传）
NO.277大王燕（豪武战鹰→大王燕）
NO.426气球鬼（通过GEN4先辈遗传）
NO.441音符鹦鹉（豪武战鹰→音符鹦鹉）
NO.567霸空祖鸟（豪武战鹰→霸空祖鸟）

只能通过GEN4秘传机习得驱雾的精灵

NO.6喷火龙
NO.12巴大蝴
NO.15大针蜂
NO.22大嘴雀
NO.49末入蛾
NO.83大葱鸭
NO.142化石翼龙
NO.144急冻鸟
NO.145闪电鸟
NO.146火焰鸟
NO.149快龙
NO.151梦幻
NO.178天然鸟
NO.225圣诞企鹅
NO.226巨翅飞鱼
NO.227盔甲鸟
NO.249露琪亚
NO.250凤凰
NO.267狩猎凤蝶
NO.269毒粉蝶
NO.279大嘴鸥
NO.284雨蛾
NO.291忍者蝉
NO.330沙漠飞龙
NO.357草雷龙
NO.373血翼飞龙
NO.380拉迪亚斯
NO.381拉迪奥斯
NO.395钢帝企鹅
NO.398惊目翁
NO.414翼路飞蛾
NO.416金蜂后
NO.430御乌鸦
NO.435暴鼬
NO.457蓝翅鱼
NO.468光翼兽
NO.469巨翅蜻蜓
NO.472蝠蝎
NO.487基拉帝纳
NO.493阿尔修斯

单打6V6驱雾实战精灵分析

（排名不分先后）

NO.212 铁甲螳螂&MEGA铁甲螳螂

特性：虫之预感/技师

梦特性：轻金属

MEGA特性：技师



种族值						
	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
普通	70	130	100	55	80	65
MEGA	70	150	140	65	100	75

属性为虫+钢，受到的攻击效果如下

效果4倍：火

效果1/2：普、虫、超、冰、龙、钢、仙

效果1/4：草

完全无效：毒

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/8伤害	有效	无效	有效

精灵特点简述

常见的单打热门精灵，主要是因为种族值分配的较为合理，抗性优良，并且有威力强大的子弹拳这一招牌先制技能，还有在战场上灵活多变的蜻蜓点水这一大威力本系技能。到了第六世代，虽然钢系少了鬼系和恶系的抗性，但是驱雾的强化使得铁甲螳螂也可以担任队伍中工兵的重任。铁甲螳螂的用法很多，有传统专爱头巾的简单粗暴打法，也有剑舞强化打法，还能偶尔玩玩接力。

由于抗性不错和羽休这一稳定的回复技能，并且不怕中毒，因此有不少玩家把驱雾这一技能给了MEGA铁甲螳螂，别忘了MEGA精灵是可以勇敢地抵挡对方打落的。铁甲螳螂当工兵的话一般选择带MEGA石，当然如果把MEGA位置给了其他成员，普通铁甲螳螂也可以凑合用，只是各方面能力都小了一圈。在《口袋妖怪 全国大师赛》的某些战斗视频中，就有MEGA铁甲螳螂使用驱雾的实例。下文主要是介绍带驱雾的打法。不带驱雾的专爱头巾等用法，本文不再介绍了。

驱雾羽休续航打法

道具：MEGA石

特性：技师（大众向） 轻金属（PO向）

性格：固执（+AT-SA）/淘气（+DF-SA）/慎重（+SD-SA）

努力：HP重视，两防根据队伍状况分配，物耐和特耐酌情分配。由于MEGA铁甲螳螂物防有140，跟盔甲鸟持平，选淘气性格堆物耐可作为一个坚固的物盾；同时特防有100，也不算低，选慎重加强特耐也可以抵挡火力不太猛的特攻手。选固执性格

的话则略偏重于进攻，在重视物攻的基础上可分配部分耐久。

参考配招1：驱雾+羽休+子弹拳+打落

驱雾+羽休是一种中规中矩的续航的打法，打落可以废掉对手的道具，泛用性很广，尤其是面对防守型的队伍，打落掉对手的剩饭或进化辉石之类的道具可削弱对面的生命力。子弹拳作为必选技能，可以清扫残血。这种类型的铁甲螳螂适合在没有克制自己技能的精灵和不会强化的精灵面前上场，可以安心驱雾、打落。例如玛狃拉、猛犸猪、不带火系技能的巨甲龙，遇上打不动的精灵就只好用打落蹭掉道具，剩下的交给队友。由于羽休和驱雾已占了两个技能栏，重视耐久又不带剑舞的话会使得物攻过于温和，面对高耐久精灵根本打不出足够的输出，是明显的弊端。例如遇到龙舞的MEGA暴鲤龙会很危险。

参考配招2：驱雾+羽休+子弹拳+蜻蜓点水

与上述打法很类似，都是以续航为主。舍弃打落带上蜻蜓点水使灵活性增加，比如对付恶系、超能系精灵时可以用蜻蜓点水逼换，换上适合上场的队友。此配法的缺点是打击面盲点很多，打击面不足会给对手的队医和强化手带来机会，一味的交换逃跑也无法致胜。

参考配招3：驱雾+羽休+子弹拳/打落/蜻蜓点水+剧毒

如果努力值都偏向耐久，那么带剧毒反而效果更佳，坑盾型的配招。铁甲螳螂放剧毒不怕同步率或魔法反射精灵。面对天然沼王、闪电鸟、带坚硬头盔的叠翅鲨龙、勇武秃鹫等耐久精灵，放剧毒的效果要比直接攻击更好，何况放剧毒不怕受到坚硬头盔的反伤。队伍里要设法阻止对方队医的治愈之铃和芳香疗法，如挑拨。否则好不容易放的剧毒被治好也是白搭。

这里特性选择轻金属是个小细节，在某些情况下换挡过肩摔之类的技能伤害较小，因为MEGA铁甲螳螂可以在出招时进化，进化后的技师与进化前的轻金属毫无矛盾。（建议PO玩家使用，3DS玩家不必为此麻烦了。）

无羽休剑舞打法

道具：MEGA石

特性：技师

性格：固执（+AT−SA）

努力：极限物攻或大量物攻，速度针对需要快过的精灵分配，剩下分配HP

参考配招1：驱雾+子弹拳+蛮力+剑舞

炎钢兽这一热门的联防精灵大家肯定不会陌生。炎钢兽和MEGA铁甲螳螂的速度种族分别为77和75，炎钢兽在50级、100级的无努力速度值分别为97，190；MEGA铁甲螳螂50级、100级的无努力速度值分别为95，186，略慢于炎钢兽。那么保守估计的话也要堆至少44点速度努力值，确保快过对面也加了少量速度努力的炎钢兽。即便如此，一发蛮力还是秒杀不了堆满HP的炎钢兽，最多打至红血。但是却能秒杀前来换挡的没



加耐久的UFO磁怪。这种剑舞打法是以进攻为主，驱雾只是在联防中的间隙中使用。这么使用铁甲螳螂的话，有机会还是尽量剑舞一下，确保输出。

参考配招2：驱雾+子弹拳+虫蛀+剑舞

不带蛮力，可能要加更多的速度努力值，不是为了和炎钢兽拼，而是洗衣机电鬼。为了快过速度种族86的家电形态电鬼，需要加100+的速度努力才可保险。本系的虫蛀比蛮力的威力更大，剑舞后可以概率秒杀重视物耐的洗衣机电鬼。干掉了电系毒瘤洗衣机电鬼，对我方来说也算是减小了不少负担。当对峙腹太鼓玛利露利时也不必惊慌，虫蛀可以吃掉香柚果，使得对方腹太鼓后没法吃果子回血，再用子弹拳收掉。此种打法害怕盔甲鸟、暴鲤龙等常见精灵。以上两种方法无法破解闪电鸟和天然特性的物盾沼王，配队时需要注意。

驱雾三攻打法

道具：MEGA石
特性：技师
性格：固执（+AT-SA）
努力：极限物攻或大量物攻，速度针对需要快过的精灵分配，剩下分配HP
参考配招：驱雾+（子弹拳，蛮力，虫蛀，蜻蜓点水，追击，打落其中选3招）

此配招综合了以上两种思路，在带了驱雾的基础上保障打击面，因为剑舞不是万能的。一旦剑舞遇上打击盲点，等于浪费了剑舞的时机。打击面高有利有弊，可以蹭掉盲点的道具，追击掉残血逃兵，面对非满血的炎钢兽也能蛮力收拾掉，运气好的话还能虫蛀吃掉果子，然而选哪3招就看玩家们自行抉择了。当然，此配法弊端就是输出不够猛。

NO.630 勇武秃鹫

特性：胸甲 / 防尘
梦特性：破碎铠甲

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
110	65	105	55	95	80

属性为恶+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩、电、冰、仙
效果1/2：鬼、草、恶
完全无效：地、超

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/4伤害	无效	无效	无效



精灵特点简述

在第五世代，勇武秃鹫的使用率非常低。第六世代增强了打落的威力，免

去了恶系技能的钢系盲点，改变了驱雾的效果，给勇武秃鹫增添了不少光彩。勇武秃鹫在单打中一般是充当盾的精灵，HP和两防较高，充分保障了其综合耐久。从数值上计算，在极限物耐的情况下，勇武秃鹫的物理耐久比盔甲鸟还要高一点点，特防也不低，使得它的综合耐久要胜于盔甲鸟。考虑到抗性和钉子耐性，比起盔甲鸟还是有种种不足。即便如此，勇武秃鹫依然有自己的独特优势，那就是本系技能欺诈。如果把欺诈作为惟一的输出技能，那么便不需要在物攻上糟蹋丝毫的努力值了。勇武秃鹫另一个鲜明的特点是防尘特性，该特性可以免疫一切天气伤害，并且能无视粉末类技能，变相地提高了它的综合生存力。

勇武秃鹫的一大弱点是六代新兴的仙系，像是MEGA莎娜多、仙精灵都对勇武秃鹫有致命威胁；还有MEGA鬼精灵、特攻电系精灵，勇武秃鹫都很惧怕，因此玩家配队时要想好队伍的组成。

下表是勇武秃鹫（极限物耐）接受部分物攻手（极限物攻）的受伤害列表：

	快龙	MEGA铁甲螳螂	火矢鹰	叠翅鲨龙	暴鲤龙	MEGA瑜伽战士	蘑菇斗士
物攻强化等级	+1	+2	+2	+2	+2	–	–
技能	逆鳞	子弹拳	勇鸟	逆鳞	攀瀑	飞膝踢	岩石封印
50级	55.2%～65.4%	40.5%～48.3%	52.9%～62.6%	72.3%～85.7%	47%～55.7%	63.9%～75.2%	36.8%～44.2%
100级	54%～63.9%	39.6%～46.6%	51.6%～60.8%	70.7%～83.4%	45.9%～54%	66.3%～77.8%	35.3%～41.9%

上表可看出勇武秃鹫能承受不少物攻手的猛烈进攻，当然前提是不吃石砾满血应对，一旦受到石砾伤害，这面物盾的抵挡能力就会大大减弱，实战时需警惕。如果队伍里只有勇武秃鹫能抵抗对手的MEGA瑜伽战士，那么要尽量让勇武秃鹫满血上场。

常规驱雾打法

道具：剩饭/坚硬头盔

特性：防尘

性格：一般淘气（+DF-SA），特殊要求下选慎重（+SD-SA）

努力：根据队伍情况分配双防，少量速度过同类。例如综合耐久型：252HP、132DF、108SD、16SP。纯物盾型：252HP、244DF、12SP。如果不分配足够的特防努力，不要选择慎重。由于相同努力值的情况下50级或100级的HP奇偶性可能不一样（同一只精灵在50级HP为奇数，在100级HP可能为偶数，根据对战等级而定），分配HP的努力值也会有少许变化。HP建议为奇数，不建议为4的倍数。

参考配招1：驱雾+羽休+欺诈+打落

这是一种常见的配法，当己方被撒了钉子，或是当回合估计对手会撒钉子，那么就轮到勇武秃鹫上场了。上场时尽量选择对自己威胁不大的物攻手。失血后用羽休回复不必多说。遇到低输出的肉盾型精灵就用打落蹭掉道具。勇武秃鹫不仅仅能扫地，同时还是一面物盾。遇到来势汹汹的快龙、火矢鹰、铁甲螳螂等精灵，可以用欺诈正面攻。带坚硬头盔还是剩饭见仁见智，剩饭的稳定性高，坚硬头盔可以反伤近身攻击者。例如，蹭MEGA露帕兔的下马威、拉恩德伦斯的蜻蜓点水都是效果显著的。遇到满血的鳞甲快龙，那么坚硬头盔就

显得重要了，因为坚硬头盔可以当场破掉鳞甲，使得欺诈有更高伤害。

参考配招2：驱雾+羽休+欺诈+挑拨

与上述配置差不多，舍弃打落换成挑拨。勇武秃鹫能算得上是物盾中速度上游的了，挑拨配合80的速度种族其实很有用。当遇到干扰或辅助精灵时，挑拨的意义尤为重要，实用性甚至高于打落。挑拨可以抵挡铁盘坚果的寄身种子和石砾的威胁，同时能让队医型的月精灵、吉利蛋无法行医，无法回复，可还以阻止铁甲螳螂的驱雾或剑舞（速度不低于对方），遇上鸟类同胞盔甲鸟时使用挑拨，可使其失去多种变化技能。如果勇武秃鹫的道具是坚硬头盔并使用挑拨，则效果更佳，能让对手攻击自己强行失血。挑拨的作用还有很多，勇武秃鹫的耐久高，是一只能充分胜任挑拨的精灵，并且有回血技能。速度不慢，耐久不低，会挑拨，会回复的精灵并不多，勇武秃鹫就是其中之一。

配剧毒打法

道具、特性、性格、努力同上。

参考配招：驱雾+羽休+欺诈/打落+剧毒

剧毒适合对付恶系精灵或是有回复能力的精灵，例如同类、巨甲龙、MEGA暴鲤龙、沼王、MEGA呆河马。对于没有解毒能力的前来换挡的精灵，剧毒也有一定作用，如闪电鸟、洗衣机电鬼、重铠鼠。但对于某些会治愈之铃的仙系精灵，剧毒还是没办法。不过剧毒加一招恶系技能还是有不少盲点。



配勇鸟打法

道具、特性、性格同上。

努力：类似上述，分配少量物攻

参考配招：驱雾+羽休+欺诈/打落+勇鸟

由于大部分人的勇武秃鹫不配勇鸟，因此勇鸟有一定的隐蔽性。如果你的队伍被蘑菇斗士牵制得太厉害，给勇武秃鹫带上勇鸟会有意外收获。防尘特性可以免疫蘑菇孢子。蘑菇斗士对勇武秃鹫一般会使用岩石封印，伤害还是有的，不能大意。虽然勇武秃鹫物攻不高，但秒掉蘑菇斗士是必然的。无物攻努力的勇鸟还可以秒杀无耐久的MEGA大力甲虫，概率秒杀满HP努力的大力甲虫，对方如果认为勇武秃鹫只有恶系技能而安心剑舞，那么就会受到勇鸟致命的打击。此外勇鸟还能痛击低物防的假面玫瑰，无物攻努力的勇武秃鹫用勇鸟打极限物耐的球桶菇也有约四成的伤害。玩家可根据自身情况给勇武秃鹫分配少量物攻努力。

www.dooland.com

NO.145 闪电鸟（驱雾源自GEN4）

特性：压力

梦特性：静电（目前尚未解禁）

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
90	90	85	125	90	100

属性为电+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩、冰

效果1/2：斗、飞、虫、草

完全无效：地

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/4伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

闪电鸟是从神兽中较为热门的一只，是因为它拥有较高的特攻种族值（如今第六代125可能不算高），不低的双防和速度，优良的抗性且没有4倍弱点。另一方面在于它有稳定的回复半血技能羽休，这在电系精灵中是很罕见的，除了闪电鸟之外，在能学回复半血技能的电系精灵中只有泽克罗姆、电飞鼠、电系阿尔修斯。和同属性精灵波尔托罗斯相比，闪电鸟的耐久更高且有羽休这一回复技能，显得更结实耐打一些。在某些情况下，压力特性配羽休技能有奇效，可以耗尽对手某些PP较少的技能。

在第四世代，闪电鸟就可通过教学习得热风这一火系技能，然而火焰鸟却不会电系技能，使得火焰鸟羡慕嫉妒恨。之后官方为了平衡，把暴风给了急冻鸟和火焰鸟，却只给了闪电鸟命中堪忧的电磁炮，但这依然无法掩盖闪电鸟的优势。现今第六世代的电系精灵不会被麻痹，闪电鸟的实力因此更上一层楼。虽说三神鸟都会驱雾，然而由于属性和抗性问题，急冻鸟和火焰鸟因为太怕石砾而难以担当一名合格的驱雾手。

常规驱雾打法

道具：剩饭/坚硬头盔

特性：压力

性格：大胆（+DF-AT），特殊要求下选沉着（+SD-AT）

努力：根据队伍情况分配双防，根据爱好分配少量速度。例如性格选大胆，偏重于物盾综合型：252 HP、168 DF、34 SA、44 SD、12 SP。纯物盾或纯特盾的努力分配方式大家都懂，就不再赘述了。努力值并非一定要252、252、6的死板模式。作为被石砾伤害为1/4血的鸟类家族，HP同样不建议是4的倍数。

参考配招1：驱雾+羽休+十万伏特/变压/放电+热风

这几乎是驱雾型最常见的配招。本系的电招必备，选择十万伏特还是变压由玩家操作习惯决定。十万伏特威力不低，命中稳定，效果稳扎稳打。变压能在对手交换精灵的时候使用为自己也获得一次交换的机会，灵活度更高。变压的缺点就是威力实在不够，打某些水系盾牌精灵也未必有致命伤害，而且强制将自己换出可能会被对手反利用。放电的优势是附带效果，如果对手用拉迪奥斯等精灵来挡闪电鸟，吃一发放电被麻痹的话是很难受的。十万伏特+热风+觉醒冰+羽休可能是四、五代单打常见的配招，不过由于考虑要带驱雾，就只好舍弃威力较低的觉醒力量了。闪电鸟可以有效抵挡铁甲螳螂、铁盘坚果、盔甲鸟、MEGA大钳甲虫等精灵，在抵挡之

余，驱雾和羽休是常见的套路。如果要抵挡某些物攻精灵，如剑舞的火矢鹰、MEGA露帕兔，则要分配大量甚至极限物耐。

参考配招2：驱雾+羽休+十万伏特/变压/放电+觉醒冰/草

火电冰三属性有较高的打击面，因此闪电鸟带觉醒冰是目前最常见的觉醒。觉醒冰一般只用于对付蝠蝎、叠翅鲨龙、血翼飞龙等4倍怕冰的精灵，因为觉醒冰即使打2倍克制的伤害低得可以。然而这种闪电鸟最大的盲点还是那些水+地系的精灵，例如巨沼怪、高音蟾蜍、沼王。遇到水+地系的精灵，觉醒草是最直接的方法了，但是以闪电鸟的特攻，即便是用觉醒草打4倍伤害，依然做不到一招秒掉，对面还是有可能交换逃跑。

异常状态/吼叫打法

道具、性格、特性、努力同上。

参考配招：驱雾+羽休+十万伏特/变压/热风/放电+剧毒/电磁波/吼叫

异常状态的作用大家都很清楚，就是弥补输出盲点或速度不足，面对大量精灵都有效果。如果对面没队医，效果会非常好。面对打不动的水+地系精灵，适合使用剧毒，然而危险要素是容易被对手的沸水烧伤，一旦烧伤，即使使用羽休也难以改变不断扣血的劣势。遇到耿鬼、拉迪亚斯、拉迪奥斯、MEGA帕露兔等高速精灵，可以先强忍一发攻击用电磁波废其速度，然后羽休回血或驱雾，也是一种套路，当然盲点是电系和地系。带吼叫可以对付一些强化和替身状态下的精灵。如果场上有石砾，吼叫效果更佳。

作为天气队天气手打法

道具：剩饭/潮湿岩石/流沙岩石/炽热岩石

特性：压力

性格：大胆（+DF-AT），特殊要求下选沉着（+SD-AT）

努力：类似上述以耐久为主，也可适量分配特攻和速度。

参考配招：驱雾+羽休+十万伏特/雷电/变压/放电+求雨/沙尘暴/放晴

虽然五代的永久天气特性在六代被改短了，但天气队还没到一文不值的程度，例如新增的雨队成员MEGA巨沼怪还是为雨天队带来了一定战力。纯天气队或半天气队，除了特性发动天气者以外，再配一名天气手依然很重要。

在雨天队，常见求雨手一般有托尔涅罗斯、仙灵钥匙、拉迪亚斯、拉迪奥斯，和部分自带轻快特性的精灵。闪电鸟作为求雨手优势不明显，但好在耐久还行，还能清扫战场。求雨后可以用变压离场，或者是用雷电进攻。要注意的是，求雨+雷电的组合看似完美，但其



实也有隐患。例如在遇到龙舞的暴鲤龙时，直接使用雷电有可能Miss，用求雨后反而在下回合会被攀瀑击毙，所以雷电在多数场合下不如十万伏特。闪电鸟还能学沙尘暴，在巨甲龙倒下的情况下使用沙尘暴，为挖沙特性的钢钻鼹鼠带来先机。钢钻鼹鼠在六代大多数玩家都会选破格特性，所以挖沙有可能会带来惊喜。此外还能放晴，为MEGA地狱猎犬带来特性优势。

NO.380 拉迪亚斯 & MEGA 拉迪亚斯（驱雾源自 GEN4）

特性：浮游

MEGA 特性：浮游

种族值						
	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
普通	80	80	90	110	130	110
MEGA	80	100	120	140	150	110

属性为龙+超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、虫、鬼、龙、恶、仙

效果1/2：火、水、电、草、斗、超

完全无效：地（浮游）

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/8伤害	无效	无效	无效



精灵特点简述

双水都拉迪亚斯和拉迪奥斯的种族值相对应，妹妹注重防御，哥哥注重攻击。如果说除了种族值上的不同，与哥哥相比，妹妹有什么特点的话，那么最大的特点可能是治愈之愿这一技能了，该技能可完全治疗好己方一只残废的精灵（PP值除外），虽然不及克蕾塞莉亚的新月之舞，但是110的速度种族却能保证该技能在大多数情况下顺利放出。作为翅膀一族，由于不具有飞行属性，保障了它对钉子的耐性，惟一有效果的就是石砾1/8的伤害，再加上有稳定的回复技能和不错的双防，完全能担当的起驱雾手的职责。拉迪亚斯和拉迪奥斯都能学自我再生和羽休，但两技能的实战使用效果几乎相同（羽休技能只能在当回合消除飞行属性，不会消除浮游特性，且羽休状态能躲过击落的效果），下文都以羽休为例。双水都都比较害怕追击，还有拉恩德伦斯的蜻蜓点水，在配队时要注意联防。

MEGA拉迪亚斯的双防更上一层楼，两攻也提升了。由于提升的数值中物攻只分配了20点，相比于MEGA拉迪奥斯，MEGA拉迪亚斯的种族值分配更加合理。由于MEGA后特性属性都没变，实力提升的幅度并不像某些热门MEGA精灵那样有质的飞跃，是否把宝贵的MEGA成员的位置让给拉迪亚斯就看各位玩家的选择了。

驱雾加双本打法

道具：剩饭/坚硬头盔/拉迪亚斯石/绿姆果/生命玉

特性：浮游

性格：胆小（+SP-AT）

努力：由于110是个关键的速度线，快过了100、102、108、等众多热门精灵的速度线，故一般选择极速。剩下的努力根据个人爱好，可以分配特攻或HP，或者二者兼顾。

参考配招：驱雾+羽休+流星群+
精神干扰/精神冲击

这种配招是最中规中矩的套路。由于驱雾和羽休已经占去了两格，那么从综合收益考虑还是配双本系要紧。驱雾+羽休保证了它的续航能力。在战场上的后期，如果已经受伤难以回天，那么还可以在最后关头驱雾为队友拨开障碍。攻击技能方面配流星群不配龙之波动，主要还是因为龙之波动的基础威力不够。特别是打龙系同类，龙之波动经常无法一招秒掉对手，给自身留下生命危险。剩下一招选精神干扰还是精神冲击就看玩家个人喜好了。值得注意的是，精神冲击打不疼堆了大量物耐的MEGA妙蛙花等精灵，而对于吉利蛋、快乐蛋这种精灵，精神冲击的杀伤力优势并不明显，但精神干扰有有可能降对面特防，关键时刻会有奇效。由于拉迪亚斯害怕追击，通常的追击精灵有铁甲螳螂、巨甲龙、手刀超人，所以队伍里要做好对策。

驱雾加一招克制技能打法

道具：剩饭/坚硬头盔/拉迪亚斯石/绿姆果/生命玉

特性：浮游

性格：胆小（+SP-AT）

努力：一般都是堆满速度。注意，既然带了非本系的特攻招，那么多少要注意特攻的努力分配，否则效果难见效。

参考配招：驱雾+羽休+流星群+
觉醒斗/冲浪/地震/能量球/十万伏特/突袭

依然是驱雾加羽休的固定套路，流星群作为主要输出手段也不能丢。剩下一招纯粹是为了扩充打击面。

用不服输特性的手刀超人挡驱雾早已不是什么新鲜事。手刀超人通常都爱欺负拉迪亚斯这种无法对自身造成致命伤害的精灵，上场后一般会用突袭、打落或追击，三招各有道理。如果拉迪亚斯带了觉醒斗就有用武之地了。在50级时，拉迪亚斯只要分80点特攻努力就能用觉醒斗保证干掉无耐久努力的手刀超人。当然考虑到对方也可能有耐久，所以要适当多分配点特攻努力。当然这种做法也有弊端，第一是害怕对面使用突袭，第二是如果对手队伍没有手刀超



www.dooland.com

人，那么觉醒斗就几乎白占了一个宝贵的技能格，毕竟觉醒斗是无法打疼巨甲龙这种精灵的。带冲浪主要是为了应付很常见的炎钢兽和其他怕水的精灵，不过仅仅是为了对付炎钢兽的话，地震的伤害也比冲浪高（不分配物攻努力）。拉迪亚斯还能学不少特攻招，根据喜好选吧。此外拉迪亚斯还有教学突袭，隐蔽性很高，而且物攻种族有80，还不算低到一点没有的程度，对付残血精灵有奇效，例如身负重伤的MEGA重钢蟹、MEGA大针蜂、耿鬼。然而不知什么原因，突袭妹妹能学，哥哥却不能学。

驱雾加治愈之愿打法

道具：剩饭/绿姆果/香柚果/潮湿岩石/火焰之玉/剧毒之玉

特性：浮游

性格：胆小（+SP-AT）

努力：要在保证速度的基础上，注重耐久，根据个人喜好，分配特攻。

参考配招1：驱雾+戏法+治愈之愿+攻击技能

让拉迪亚斯掌握治愈之愿这种牺牲自己的技能，那么就不建议带MEGA石了，把宝贵的MEGA位置留给其他成员吧。走创新路线的话，道具可选火焰之玉、剧毒之玉这种负面效果道具。如果能把火焰之玉换给巨甲龙、手刀超人，把剧毒之玉换给仙精灵、吉利蛋，都是很可喜的结果。道具换走之后也不必急着使用治愈之愿，根据场上形式，可以先换下场，等必要时刻再上场使用也不迟。由于要使用治愈之愿这种自杀技能，自身受到道具异常状态的影响反而不显得太大。

参考配招2：驱雾+（羽休、求雨、神秘守护、流星群、治愈之愿中选3招）

六代的单打雨天队玩家们通常爱选择攻守兼备的MEGA巨沼怪作为雨天的高速输出手。那么除了必备的蚊香王外，再配一名天气手也是十分必要的。拉迪亚斯的速度能保证必要时刻求雨技能的使出，而治愈之愿这一技能有改变战场局势的作用。

例如，我方的MEGA巨沼怪已经残血并且被烧伤，对面以为MEGA巨沼怪已经报废，便兑掉了某些使用鬼火的精灵，此时拉迪亚斯若能让MEGA巨沼怪痊愈，对对手的威胁是极大的。注意要先求雨，条件不允许的话，MEGA巨沼怪也能自己求雨。拉迪亚斯还能学神秘守护，能免疫鬼火、怪异光等技能，保护队友输出不被干扰。

NO.380 拉迪奥斯 & MEGA 拉迪奥斯（驱雾源自 GEN4）

特性：浮游

MEGA 特性：浮游

属性为龙+超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、虫、鬼、龙、恶、仙

效果1/2：火、水、电、草、斗、超

完全无效：地（浮游）

种族值						
	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
普通	80	90	80	130	110	110
MEGA	80	130	110	160	120	110

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/8伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

拉迪奥斯的种族值与拉迪亚斯相对应，能学的技能也大多数相同，除了光栅净化以外，与妹妹的不同处在于能学回复封印和临别礼物，两个技能都是妨害对手的技能。拉迪奥斯的种族值像是一只稍微耐打点的耿鬼，虽然耐久不算低，但是一般还是走进攻路线，不作盾牌用为好。拉迪奥斯可以冥想强攻，不过要是带冥想再带驱雾，技能栏就太紧，无法保障打击面，因此本文就不提冥想的打法了。作为驱雾手来说，拉迪亚斯稍微更注重羽休和驱雾的续航打法，而拉迪奥斯打法更加奔放，以输出为重心，驱雾只不过是它的兼职而已。

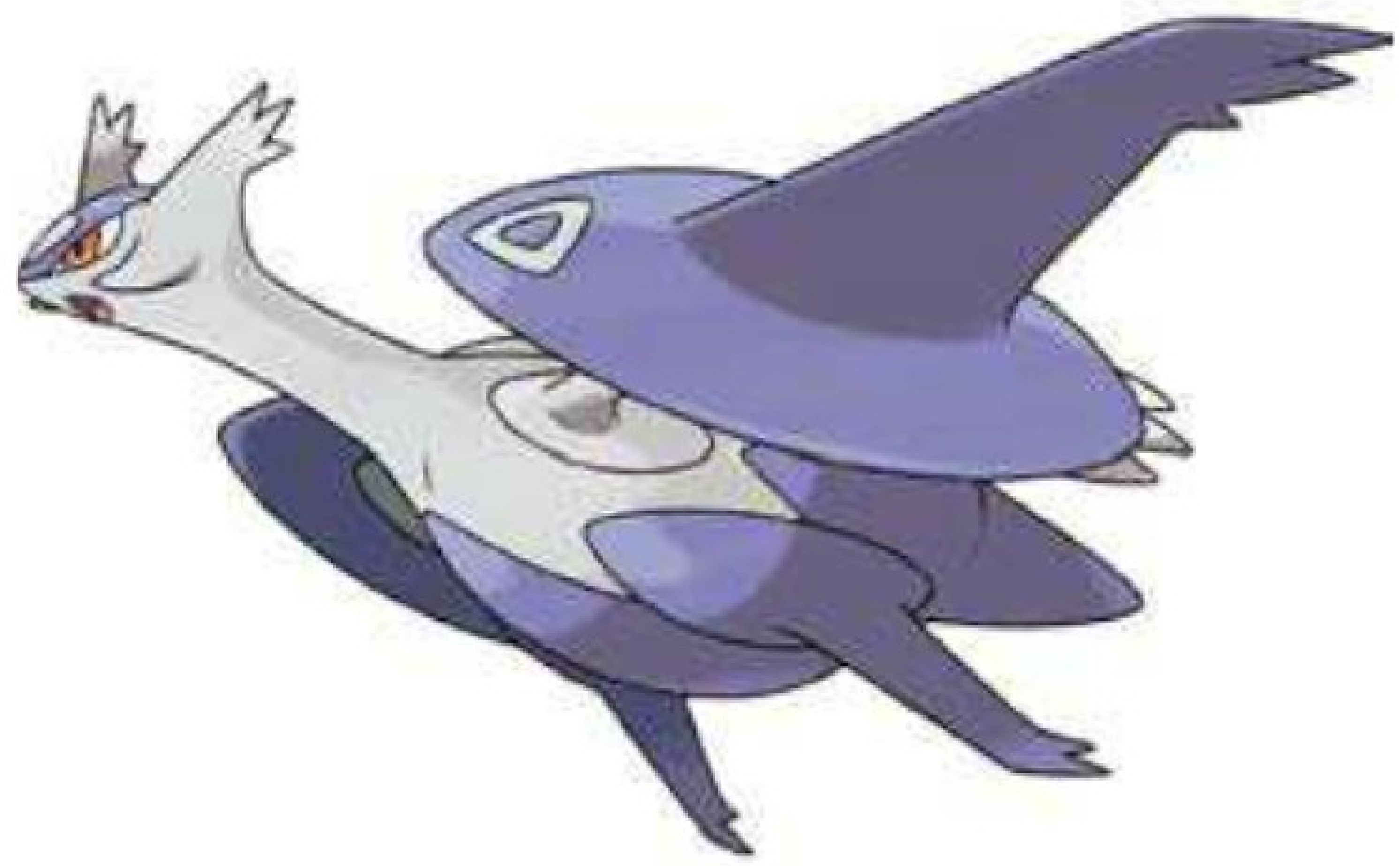
看种族值要学会透过现象看本质，而并非幼稚地只看总和。MEGA拉迪奥斯的种族值分布并不优化，一个原本的特攻手居然在MEGA后只分了30点特攻种族值，而次要的物攻却分了40点，这是逼着玩家玩双刀吗？MEGA后耐久也有小幅提升，特性属性均无变化。显然，拉迪奥斯MEGA后实力提升并不明显。论输出的话，MEGA石还不如生命玉，只不过MEGA石相当于一个不扣血的生命玉罢了，顺带提升双防。

驱雾加双本打法

道具：生命玉/剩饭/绿姆果
特性：浮游
性格：胆小（+SP-AT）
努力：极限速度适用于一般场合。接下来满特攻。

参考配招：驱雾+羽休+流星群+精神冲击

这种配招与上述拉迪亚斯的配招类似，若想发挥拉迪奥斯特攻的优势的话还应该带上生命玉，虽说生命玉会加速生命的殆尽，但若能解决对手，就相当于免受一次攻击。50级时，带上生命玉



使用流星群的输出数值为46137，高于带专爱头巾的玛利露利的嬉戏45360，还是一个较可观的数值。虽说流星群会降2级特攻，必要时刻仍可以2连发解决对手。精神冲击配生命玉主要针对一些低物防的精灵，如仙精灵。对满HP无物防努力的仙精灵可造成61.8%～73.2%伤害，对满HP和物防努力的仙精灵可造成45%～53.9%伤害。对于前来抵挡的仙精灵如果已是半血，那么可以用精神冲击放手一搏。耐久稍低的拉迪奥斯使用驱雾时要做好兑子的准备，例如在使用流星群后，先驱雾再被击倒，让下一个队友安全上场。

驱雾加三攻打法

道具：生命玉/剩饭/拉迪奥斯石/绿姆果
特性：浮游
性格：胆小（+SP-AT）
努力：极限速度，满特攻

参考配招：驱雾+（流星群、精神冲击、觉醒火、地震、十万伏特、冲浪、能量球中选3招）

既然相比于拉迪亚斯，拉迪奥斯耐久稍差，那么干脆放弃回复技能羽休也是可以的。配三招攻技能无疑是扩充打击面。50级时，带生命玉的话，觉醒火可以秒掉满HP努力的铁甲螳螂。对于极限特耐的坚果铁盘，生命玉觉醒火可造

成66.2%～80.6%伤害。地震对于耐久型的炎钢兽，能做到两发干掉。这种拉迪奥斯打击面虽广，但是依然有盲点，输出也没到控场的地步，面对纯防守型的队伍还是很难办的。所以这种三攻型的配招更适合战斗中后期上场。

驱雾带专爱围巾打法

道具：专爱围巾
特性：浮游
性格：胆小（+SP-AT）/保守（+SA-AT）
努力：满速度，满特攻，或者至少算好快过拉恩德伦斯

参考配招：驱雾+流星群+精神冲击/精神干扰/地震/觉醒火/冷冻光线+戏法

到了六代，可别忘了拉迪奥斯在前代就盛行的专爱围巾打法。如果跟拉恩德伦斯面对面，对面要是仗着专爱围巾就无脑使用蜻蜓点水的话，那么我方就可以用冷冻光线当场击毙对方。对于热门的MEGA帕露兔，在专爱围巾的作用下也能先手将其干掉。如果针对耐久稍高的特拉奇昂，还是建议带精神干扰，因为精神冲击难以秒杀。专爱围巾配驱雾有利有弊，优点是能以极快的速度驱雾，缺点是自我出招限制，所以戏法这一技能通常会考虑。

驱雾加临别礼物打法

道具：生命玉/剩饭/绿姆果/火焰之玉/剧毒之玉/专爱类道具
特性：浮游
性格：胆小（+SP-AT）
努力：极限速度，适度分配耐久和特攻

参考配招1：驱雾+临别礼物+戏法+攻击技能

临别礼物是哥哥对应妹妹的治愈之愿的技能，作为特点拿来加以利用也是一种方法。与上文拉迪亚斯类似，临别礼物是自杀类技能，那么给拉迪奥斯带上火焰之玉、剧毒之玉这种负面效果道具并用戏法换走也是一种有趣打法，不过要注意自身的血量损耗。带火焰之玉就别带地震技能了。从相性上看，戏法+临别礼物存在些许问题，毕竟把两个干扰技能作用在对手一只精灵上作用可能会有重复，如果对手交换了精灵，那么作用就另说了。驱雾+临别礼物+戏法已经占了三招，能不能平安使出这三招还得看机遇。

参考配招2：驱雾+（羽休、求雨、神秘守护、流星群、临别礼物中选3招）

临别礼物很容易让人联想到的就是短接力打法。如果场上有钉子，那么可以先驱雾再临别礼物，接下来派上樱花鳗破壳。考虑到接力队反感的天然特性，接力的传递对象可以是拥有破格特性的钢钻鼹鼠、戟牙龙、黑丘雷姆、白丘雷姆、MEGA暴鲤龙。临别礼物并非要与接力队搭配，还可以协助下一个强化成员，如某些龙舞、冥想、蝶舞的精灵。如果形式允许，放神秘守护为队伍排忧是不错的思路，但要注意先驱雾，后用神秘守护，否则驱雾会除掉神秘守护。临别礼物的打法惧怕吼叫、黑雾和



天然特性的精灵。

临别礼物同样适用于雨天队，能让下一个成员暂时减低所受伤害，不过依然惧怕纯粹的联防队。驱雾、神秘守护、求雨、临别礼物就已经占了四招，技能的选择必须根据队伍进行取舍。

NO.227 盔甲鸟（驱雾源自GEN4）

特性：锐利目光 / 坚硬

梦特性：破碎铠甲

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
65	80	140	40	70	70

属性为钢+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：火、电

效果1/2：普、飞、超、龙、钢、仙

效果1/4：虫、草

完全无效：地

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/8伤害	无效	无效	无效



精灵特点简述

万恶的物盾，历时久远，老而弥坚。自第三世代开始，盔甲鸟在单打中就有不可替代的作用。钢+飞自二代至六代都是惟一的组合，10个抗性2个弱点已经奠定了其难以撼动的物盾优势。历经世代洗礼，盔甲鸟逐代进步，第三世代多了当时少见的技能撒菱；第四世代同时增加了石砾和羽休这两个实用性泛滥的技能，并且多了高威力本系技能勇鸟，使得盔甲鸟的作用激增；第五世代由于坚硬特性被加强，使得盔甲鸟在满血情况不会被UFO磁怪一招干掉，并且新出的坚硬头盔跟盔甲鸟的相性良好；第六世代驱雾的改良，使得盔甲鸟的地位更上一层楼。虽然盔甲鸟的种族值不算高，但是分配得合理，完全不用的特攻只占了40点，其他能力都不低，保障了它坚固的综合能力。相比于耐久更高的钢系成员大钢蛇和雷吉斯提尔，由于缺乏稳定的回复技能和其他缺陷，是无法与盔甲鸟这面物盾站在同一个高度的。

盔甲鸟的防御能力优秀，不仅一批普通物攻精灵对其无解，就连不少MEGA精灵也拿它没办法。盔甲鸟对于石砾1/8的耐性也高于通常飞行系精灵。给原本就已经很强大的精灵驱雾这一技能，就面临着技能抉择的问题了。

由于盔甲鸟非常害怕UFO磁怪，在战前互看队伍的环节就已经能看见对方的队伍是否有UFO磁怪。如果盔甲鸟没带美丽脱壳，则要优先消灭UFO磁怪。另外盔甲鸟还有高物耐的MEGA鬼精灵、蝠蝎这些盲点，配队时要有所针对。

下表是盔甲鸟（极限物耐）接受部分物攻手（极限物攻）的受伤害列表。盔甲鸟的耐久到底有多高，参考此表玩家们就大概有个认识了。

	MEGA 大力甲虫	MEGA 铁甲螳螂	火矢鹰	特拉奇昂	玛利露利	MEGA 瑜伽战士	手刀超人
物攻强化等级	+2	+2	–	+2	+6	–	+2
道具			专爱头巾	生命玉			生命玉
技能	肉搏	蛮力	烈焰驱动	肉搏	攀瀑	飞膝踢	打落
50级	64.5%～76.7	37.2%～44.1%	55.8%～66.2%	63.9%～77.3%	73.8%～87.7%	44.1%～52.9%	50.5%～61%
100级	63.7%～75.4	36.2%～42.8%	53.8%～63.4%	63.1%～74.8%	71.8%～84.7%	43.4%～51.4%	50.2%～59.5%

驱雾+石砾打法

道具：剩饭/坚硬头盔/美丽脱壳

特性：坚硬

性格：淘气（+DF-SA）

努力：满HP，极限物耐或大量无耐。根据个人喜好，分配少量速度或特防。

参考配招1：驱雾+羽休+石砾/撒菱+勇鸟/铁头/钢之翼

盔甲鸟作为一个驱雾手，那么驱雾+羽休是雷打不动的。接下来石砾的选择也很有必要，因为盔甲鸟凭借优良的抗性找机会放一把钉子还是很简单的。如果队伍里已经有了放石砾的成员，那么盔甲鸟也可以选择撒菱。撒菱的作用范围虽然没有石砾那么广，但是撒菱随着投放次数的增多，伤害增加也是很可观的。剩下的一招可以选择常备的勇鸟，对付双柱力王、草系等精灵。选择铁头的话也可以，用来对付仙系精灵。不过铁头的输出非常有限，经计算，在50级时打满HP无物防努力的仙精灵可造成48.7%～57.7%伤害，打极限物耐的皮可西只能造成30.6%～36.6%伤害，使用时如果能有畏惧效果就更好了。本系的钢之翼威力就更低了，不过有几率提升物防。把驱雾和钉子同时带上并不矛盾，只不过如果对方也撒了钉子，那么必要时就要把自己撒的钉子也除掉。

参考配招2：驱雾+羽休+石砾/撒菱+反击

反击源于GEN3的教学技能，在PO上自然没有入手的困难，而实机玩家获得前作战斗精灵不修改基本也没法用（硬件成本高、入手难度大、低个体、错性格），所以既然能弄到前作的驱雾，那么反击也不是问题（适当修改）。把攻击技能换成反击，那么就只能针对物攻精灵了，不过反击使用得当的话常常能做到一击干掉对手，这点是勇鸟等技能无法取代的。极限物耐的盔甲鸟能吃下物攻强化+6的玛利露利的攀瀑，使用反击能解除被灭队的危机。前提是保证满血，还要祈祷不要被畏惧了。成功使用反击后，还有羽休续航，这是反击成员中罕见的。

使用反击一定要尽可能保证一发就干掉对手，一旦反击的回合对手使用了变化技能或交换，那么该技能会被瞬间识破而被对手提防。如果对手的物攻手当着盔甲鸟面强化，那么盔甲鸟要尽可能羽休保持满血，保证坚硬特性的发动。

放弃攻击技能用法

道具、特性、性格、努力同上

参考配招1：驱雾+羽休+石砾/撒菱+吹飞

盔甲鸟的这种钉子加吹飞用法在第三世代的时候就已形成，如今依然可用。寻找对自己没有威胁的物攻手上场，然后撒钉子，例如失血后先用羽休回复，再用吹飞强迫对手换上精灵踩钉子扣血。然而这种方法很容易被对手的驱雾手上场阻止。一旦钉子被扫除，那么吹飞将不再带来伤害。注意这种不带攻击技能的盔甲鸟在最后残局的时候有

可能是废物。

参考配招2：驱雾+羽休+石砾/撒菱+挑拨

挑拨的重要性不言而喻，带挑拨的话，道具可以优先选择坚硬头盔而非剩饭。坚硬头盔有时甚至可以转化为盔甲鸟的输出手段。当盔甲鸟遇到同类，或者是吉利蛋、月精灵、铁盘坚果这种精灵，带了挑拨的话会有极大的优势，挑拨后乘机撒钉子。这种用法要时不时地先读挑拨一下，不然对面换上驱雾精灵的话，好不容易撒下的钉子一下子被清掉太可惜了。

放弃钉子用法

道具、特性、性格、努力同上

参考配招1：驱雾+羽休+挑拨+勇鸟/铁头/钢之翼/反击

既然放弃了钉子，那么便可以安安心心当一名驱雾手了，不用苦恼自己放的钉子被自己除掉。挑拨还是很重要的，尤其是在面对低速盾牌时挑拨可以阻止种种不利因素发生。例如阻止对手回复，阻止对手行医。一招攻击技能也很重要。否则在最后残局的时候，没有攻击技能的话，会让对手的物攻精灵慢慢把盔甲鸟干掉。

参考配招2：驱雾+羽休+挑拨+剧毒

用挑拨+剧毒消灭肉盾是不错的办法，一则是要注意沸水的烧伤效果，二则是要注意剩下的盲点如何分给队友应付。好在盔甲鸟放剧毒不怕同步率和魔法反射。在面对玛利露利、轮皮象、吉利蛋、月精灵时，挑拨加剧毒可以安全耗死对手。但此用法难免会吃打落。

NO.151 梦幻（驱雾源自GEN4）

特性：同步率

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
100	100	100	100	100	100

属性为超，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、鬼、恶

效果1/2：斗、超

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/8伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

梦幻最大的特点是能学一切技能机器和非专属的教学技能（火之誓言、升龙、古代之歌此类技能除外）。在对战中，梦幻最显著的战术就是没有固定战术，如何使用梦幻，对于玩家们的操作和意识都是个考验。虽然与技能大师图图犬相比，梦幻所能掌握的技能少得多，但是由于种族值的支撑，使得它的战术用法绝不比图图犬少，毕竟图图犬由于攻防低下，无法胜任很多梦幻能用的战术。

驱雾的效果改变使广大翅膀一族精灵受益匪浅，然而由于梦幻能学全部技能机器，便把驱雾这一宝贵的单打技能揽为自身的亮点。与传统翅膀一族相比，梦幻的战术打法选择自由度更高。与那些一看便知战术的精灵相比，梦幻的战术仅仅靠出场亮相是无法猜测的。对使用梦幻的玩家来说，由于梦幻的战术过于丰富，4个技能格显得少之又少。

过去，玩家们一直以为同步率是个很没用的特性。可是经过大量实战的探索与认知，玩家们逐渐意识到同步率搭配某些精灵或技能使用的话其实是有很

大用处的。月精灵就是个鲜明的例子，它可以吃沸水、鬼火、剧毒然后传给对手，再用治愈之铃自救。与防守向的月精灵相比，梦幻更倾向于干扰，对着魔法反射的精灵使用鬼火或剧毒，由于双防特性的作用，能让对手和自己都感染上异常状态，给对手带来出乎意料的打击。例如，梦幻对着MEGA迪安茜使用鬼火可以报废其物攻，使钻石风暴失去威慑力；对着MEGA鬼精灵使用剧毒，使其生命力大打折扣。

配石砾的用法

道具：剩饭/坚硬头盔/绿姆果

特性：同步率

性格：由于性格选择弹性较大，没有所谓的最佳性格，玩家根据配招倾向自行决定。

努力：以速度和耐久为主，根据针对的目标不同适当分配速度努力。也可以放弃速度，完全注重耐久。例如，70速度线有常见的手刀超人和蘑菇斗士，50级时需分配116点速度努力，快过134（种族70）；100级时需分配108点速度努力，快过262（种族70）。

参考配招：驱雾+石砾+（鬼火、剧毒、电磁波、挑拨、打落、地震、沸水、淤泥爆弹、压制、波导弹、精神干扰、吼叫、龙尾、生蛋中选2招）

驱雾加石砾的重要性不言而喻，剩下的可以选择泛用性极高的鬼火加打落的组合。鬼火威胁物攻手，打落能让对手失去除MEGA石以外的道具。遇到MEGA迪安茜也可以放心地



用鬼火应对，代价是双方都被烧伤；鬼火加打落的组合遇到MEGA喷火龙Y是致命的盲点；带剧毒的话，遇到MEGA鬼精灵会比较有优势，缺点是无法威胁物攻手，如铁甲螳螂；沸水、淤泥爆弹、压制可以理解为能下状态的攻击技能；不怕毒和烧伤的炎钢兽则可以用地震针对；波导弹对付驱雾的大敌——手刀超人；精神干扰作为本系的应急技能备用，免得在后期残局的时候因为缺乏攻击技能而任人宰割；由于驱雾和石砾就占了2个位置，生蛋这种回复技能有时不得不忍痛舍弃。梦幻的技能太丰富，相对的对钉子的抗性就不明显了，好在梦幻速度不慢，使用驱雾一般问题不大。

以挑拨为主的用法

道具、特性、性格、努力同上

参考配招：驱雾+挑拨+（鬼火、剧毒、电磁波、地震、沸水、淤泥爆弹、压制、生蛋中选2招）

如果不带石砾，那么挑拨是非常推荐的技能。种族值600的幻兽里普遍缺乏挑拨技能，梦幻能学挑拨应该加以利用，并且效果很好。尤其是在对付不少盾牌时，挑拨能阻止其回复。当遇到蘑菇斗士、手刀超人、坚果铁盘等精灵时，鬼火和挑拨就有大用处了。驱雾+挑拨+鬼火+打落就是一种削弱对手成员能力的打法，泛用性很高，物攻手被鬼火烧伤，提升了梦幻驱雾的安全性。

以特性交换为主的用法

道具、特性同上

性格：加某防的性格

努力：重视耐久为主，倾向特防

参考配招：驱雾+特性交换+石砾+（鬼火、地震、沸水、淤泥爆弹、压制中选2招）

如果对手队伍里没带高速旋转或驱

雾的精灵，仅仅用魔法反射精灵来防钉子的话，那么特性交换+石砾的组合相当有效，成功投放石砾的话会使对手饱受石砾伤害的损耗。常见的魔法反射精灵有MEGA迪安茜和MEGA鬼精灵。当对手看见梦幻，可能会以为梦幻会投放石砾，便使用MEGA进化的方式企图反弹梦幻的石砾，那么梦幻当回合使用特性交换就能破灭对手的期望，然后赶紧放石砾。由于MEGA迪安茜的特攻很高，梦幻必须堆足够的特耐以保证能吃下两发月之力量。

驱雾加接力棒用法

道具：精神香草

特性、性格、努力同上

参考配招：驱雾+接力棒+（阴谋/冥想/巨大化/剑舞/重力场）+（石砾/打落/挑拨/鬼火/神秘守护）

梦幻能学会的强化技能很多，但是梦幻并不像加速特性的大角蜈蚣那样可以自动强化速度，带了驱雾的话，会导致梦幻的接力效率并不高。在这里只介绍一种雨天队的，雨队打手以托尔涅罗斯或MEGA巨沼怪为主。梦幻使用阴谋接力给托尔涅罗斯，或者剑舞接力给MEGA巨沼怪，以便于接下来控场。由于常规情况下MEGA巨沼怪秒不掉洗衣机电鬼，在重力场的环境下就能用地震痛击洗衣机电鬼。如果没有重力场，MEGA巨沼怪只用替身挡鬼火，替身可以靠梦幻接力，也可以自带。

驱雾带专爱围巾打法

道具：专爱围巾

特性：同步率

性格：胆小（+SP-AT）

努力：极速满特攻

参考配招：驱雾+冷冻光线+精神干扰+（石砾、鬼火、戏法、魔力闪光、十万伏特）

打法与上文带专爱围巾的拉迪奥斯几乎一样。带了专爱围巾用冷冻光线能先手消灭拉恩德伦斯，用精神干扰消灭MEGA帕露兔。面对拉恩德伦斯时，如果对手的队伍没有队医，那么可以不先急着干掉它，直接先手用鬼火报废其物攻，然后交换下场。把瘫痪的精灵留着不杀便于队友接下来的战术也是一种思路。剩下的一招可以扩充打击面，例如魔力闪光打三颜龙，十万伏特打暴鲤龙，也可以带戏法等技能。

NO.468 光翼兽（驱雾源自GEN4）

特性：紧张 / 天之恩惠

梦特性：强运

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
85	50	95	120	115	80

属性为仙+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：毒、岩、电、冰、钢

效果1/2：草、恶

效果1/4：斗、虫

完全无效：地、龙

各钉子耐性			
石砾	撒菱	毒菱	粘网
1/4伤害	无效	无效	无效

精灵特点简述

第六世代仙系的出现，使得一批原本为普通系的精灵改变了属性并相应地提升了战斗力，光翼兽就是受益者之一。随着属性的改变，光翼兽的弱点和抗性都增多了：失去了对鬼系的抗性，取而代之是对恶、斗、龙三属性的抗

性，怎么算都是赚的。光翼兽除了极少用到的物攻较低之外，其他能力都不低，尤其是特攻特防出色，使得它的整体实力在一个较高的基础上。最为一个综合实力不俗的仙系精灵，光翼兽却学不会仙系的特攻大招月之力量，可能是官方为了平衡，论仙系特攻技能的话，充其量也就是威力80的魔力闪光。要说仙系带来的缺点，那么可能就是失去了普通系技能三角攻击的威力。三角攻击是源于《口袋妖怪XD》的技能，无比珍贵。玩家在培养光翼兽的时候要注意技能的学习，例如接力棒、原始力量之类的技能，一定要在飞翼兽的阶段学，否则一旦进化成光翼兽，就学不会诸多技能了。

要说天之恩惠特性的精灵，玩家们可能最先想到的就是光翼兽，光翼兽的天之恩惠加气刃斩有60%几率畏惧对手，对对手进行封锁，若配合电磁波的麻痹效果则效果更佳——这便是自四代以来光翼兽著名的HAX战术。除了HAX战术，光翼兽的耐久也值得赞扬，耐久相当于一个特耐版的勇武秃鹫，只是HP略低了点。由于光翼兽不俗的耐久和速度以及回复能力和干扰手段，作为队中驱雾手是完全没问题的。

常规驱雾打法

道具：剩饭/坚硬头盔

特性：天之恩惠

性格：大胆（+DF-AT）/沉着（+SD-AT）/胆小（+SP-AT）

努力：HP，两防，特攻，速度都可适量分配。

参考配招：驱雾+羽休+电磁波/压制+气刃斩

这是传统型与驱雾的结合配招。电磁波加气刃斩的相性应该不用多说。这种光翼兽作为驱雾手的话耐久应该作为首要考虑因素，高耐久的光翼兽配合电磁波和羽休能使有效牵制非电系和地系的精灵。如果不想用电磁波则可以使用压制，也能有高几率麻痹对手，还可以作用于地面系精灵和魔法反射特性的精灵。在麻痹降速的作用下，使用羽休的收益更大，因为羽休会暂时消除飞行系的弱点与抗性，暂时免去光翼兽电、冰、岩三个弱点。别看光翼兽的物耐好像不突出，实际上MEGA瑜伽战士的冷冻拳都秒不掉耐久型的光翼兽，光翼兽使用电磁波加羽休的方式就能回复过来。虽说光翼兽的物耐不如勇武秃鹫，但是对于格斗系大招的抗性却比它高。由于第六世代电系精灵不会被麻痹，使得电磁波的适用范围一下子降低了不少。光翼兽应尽量避免与电系精灵的交锋。

驱雾加两攻打法

道具：剩饭/坚硬头盔

特性：天之恩惠

性格：大胆（+DF-AT）/沉着（+SD-AT）/胆小（+SP-AT）

努力：HP，两防，特攻，速度都可适量分配。针对某些精灵的话，使用胆小极速。

参考配招：驱雾+羽休+气刃斩+火焰放射/波导弹/魔力闪光/原始力量/反击

由于80的速度线可以快过70速度线的蘑菇斗士和手刀超人，那么如果队伍害怕这两只精灵的话，那么光翼兽就有必要选择胆小性格并堆速度。为了利用驱雾，对手常会用手刀超人上去吃驱雾进而提升2级物攻，不过光翼兽带了波导弹的话倒不怎么怕手刀超人，顶多也就是吃下一击突袭，伤害虽有但不致命。蘑菇斗士一般也不敢与光翼兽正面硬抗。光翼兽带火焰放射主要为了对付常见的4倍怕火的精灵。相对的，本系的魔力闪光倒显得可有可无了，毕竟威力有限，并且也无特效。原始力量的特效

发动率较低，但一旦发动，就有了逆天的爆发力。使用原始力量这一技能应选择火矢鹰、喷火龙这种非常害怕岩石系的精灵使用。反击这一技能对于光翼兽来说，隐蔽性比盔甲鸟还高，而且光翼兽的物耐其实不低（高特耐把物耐衬托得低了而已），完全有资格用反击，成功灭掉物攻手并给对手意外的打击。虽说反击源自于GEN3，不过既然驱雾都能入手，那么反击也不是问题。



驱雾带专爱围巾打法

道具：专爱围巾

特性：天之恩惠

性格：胆小（+SP-AT）/保守（+SA-AT）

努力：毫无疑问，特攻和速度重视。满速度带围巾能快过极速的玛狃拉，但是快不过MEGA帕露兔。要想快过MEGA帕露兔，必须选择胆小性格。

参考配招：驱雾+气刃斩+（原始力量、魔力闪光、火焰放射、大字火、波导弹、戏法中选2招）

光翼兽的专爱围巾加气刃斩的HAX打法也是很著名的。如果运气好的话，能用气刃斩把不少精灵活活屈死。因此，被连续畏惧而无法出招的一方可能会对此比较反感。除了气刃斩必备以外，剩下的技能选什么由玩家的队伍配置而定。例如，惧怕手刀超人的队伍要带波导弹，缺乏火系技能的队伍要带火焰放射或大字火。戏法可带可不带，带了戏法则要牺牲些打击面了。带了专爱围巾与驱雾共存的话，问题还是上文提到的，就是驱雾之后要立即交换下场。这种用法在后期联防松动的情况下较为不利。

驱雾加治愈之铃用法

道具：剩饭/坚硬头盔

特性：天之恩惠

性格：大胆（+DF-AT）/沉着（+SD-AT）/胆小（+SP-AT）

努力：HP，两防，特攻，速度都可适量分配。

参考技能：驱雾+羽休+治愈之铃+气刃斩/魔力闪光/反击/压制/电磁波

让光翼兽身兼驱雾手和队医两职，那么就面临着打击面严重不足的问题。如果厌倦了传统队医，那么用光翼兽也是可以的。攻击技能选择气刃斩、魔力闪光、反击等技能都可，也可以不带攻击技能直接选择电磁波。这种无攻打法比较冒险，在后期联防松动的情况下光翼兽会毫无作为。

本辑关于驱雾精灵就介绍到这里。驱雾精灵还有很多，以后有机会的话还会再介绍。

www.dooland.com



《口袋妖怪 ORAS》战术系统探究

——地系分析

时隔多日，属性分析栏目又回到《口袋玩家》来啦，此次我们要介绍的是地系。

文/koflover　编/昴星团

地系——并非脚踏实地

地系虽然并不是一个“人口”数量众多的大属性，但凭借着一些独特的机制，在每个世代的对战中都享有重要的一席之地。地系的一大价值就是能够免疫电系攻击技能和电磁波，很多玩家都愿意在队伍中带一只地系精灵来调节队伍平衡，这样的话己方那些怕电怕电磁波的精灵就能减轻不少压力。而对于电系精灵来说，因为有地系精灵这个天敌的存在，它们不得不带上觉醒草或觉醒冰这种低威力的攻击技能，配招自由度多多少少会受到影响。

在其他游戏中，“地”这个属性给人带来的概念可能是稳重和隐忍，毕竟“安忍不动如大地”之类的格言已经深入人心。但在《口袋妖怪》中，地系可一点都不稳重，反倒是高风险高回报的设定：高物防的地系精灵要么属性弱点多，要么特防差，很难成为滴水不漏的盾牌；高攻击的精灵无论使用地震还是

大地力量，都必须要考虑怎样解决地系攻击的盲点；至于撒菱，虽然叠满3层后的伤害看起来很诱人，但一旦被对方扫掉的话就会让我们体会到什么叫做心痛的感觉。

地系这种“并非脚踏实地”的违和感在《口袋妖怪》中其实不算罕见，看似“坚如磐石”的岩系精灵其实相当脆弱，剧情实力很强的雷库萨在海皇牙面前根本过不了一招，绕地球飞行一圈只需16小时的快龙的速度种族值一点都不快。毕竟《口袋妖怪》只是个游戏，只要它能让我们玩的开心就够了。

代言物攻技能的地震

说到物攻技能，可能很多玩家会首先想到地震，因为它在历代《口袋妖怪》中的地位都太重要了。地震在第二世代和第三世代堪称最强的物攻技能，任何一个物攻手如果学不会地震的话，在玩家心目中的地位就会大大下降（比如风速狗、诅咒娃娃）；而在如今第六世代，地震虽然不敢再自称是最强，却也仍旧是顶级物攻技能，绝大多数物攻手在配招时，都会把地震作为首要考虑的行列。

地震集克制属性多、命中率稳定、威力高、PP充足、学习范围广等诸多优点于一身，这也是众多物攻手都喜欢用地震的理由。在地系物攻技能中，除了神兽基加迪的三招专属技能以外，其他技能的性能都远远无法和地震相比，地震基本上成为了地系物攻技能的惟一选择。希望未来的版本中能增加一些新的地系物攻技能，从而丰富物攻手的选择。

注：除了大地之怒外，基加迪还有两招隐藏技能，它们很有可能在下个资料篇版本中正式亮相。

万波激震（サウザンウェーブ/Thousand Waves）：威力90，PP10，命中率100%，敌全体攻击，使受到伤害的敌方精灵不能逃跑或交换下场。

万箭齐发（サウザンアロー/Thousand Arrows）：威力90，PP10，命中率100%，敌全体攻击，能够命中飞行系和处于飞空状态的精灵，并使其处于击坠状态。

虽然基加迪的隐藏技能确实具有不错的性能，但肯定无法取代地震原有的地位，所以我们还是回到原先的主题吧。与同样能够克制5个属性的格斗系攻击相比，地震只有草、虫、飞行这三个盲点，但因为浮游特性和携带气球的精灵同样能够免疫地震的伤害，使得地震的打击面实际上并不比格斗系技能好多少。

如果玩家要把地震当作主攻技能来用的话，那就会因为对方的联防手段而处处碰壁，这和用格斗系技能来主攻的情况是差不多的。反之，如果玩家把地震当作一个辅助攻击手段，那它就能发挥出显著的效果，能够极大的改善该物



攻手的打击面问题。对于大部分非地系物攻手来说，因为它们基本上都会带一招本系物攻技能来主攻，地震本来就只能作为辅助攻击手段，所以并不会出现碰壁的问题。但对于不得不用地震来主攻的地系物攻手来说，情况就比较复杂了。

在地系物攻手中，大多数复合属性的精灵除了地震之外还是有其他的本系物攻技能（也有像拉恩德伦斯这样的例外），地震在它们心目中是一个非常可靠但又不需要依赖的攻击手段。这些精灵大多都拥有完善的打击面，单从攻击角度来评判的话几乎挑不出什么缺点。下面我们就按照这些精灵的类型来分别介绍一下。

首先是那些隆隆岩和战车暴龙这两只“岩+地”系的精灵。它们的优势在于地震和岩系攻击是一对最佳搭档，这两个技能能够覆盖到绝大多数精灵，只有蘑菇斗士、沙漠飞龙、念力土偶、巨树龟、多塔克、比里基昂和重铠鼠这7只精灵才有能力完全抵御“岩+地”的攻击。不过隆隆岩和战车暴龙的速度都非常慢，而且自身的属性弱点多多，没等自己出手就会被对手打残，必须依赖提速手段（如顺风、欺骗空间、您先请等等），才能把自己的攻击能力完全发挥出来。

接下来是沼王、巨沼怪、地豚、海蛞蝓和高音蟾蜍这几只精灵。“水+地”的属性不但为它们赋予了极好的防守能力——只有4倍草这一个弱点（当然冻干一样也是4倍伤害）；而且双本系攻击的效率也同样不错，除了草系和部分龙系精灵打不了以外，绝大多数目标都能对付，这时候只要再搭配一招冰系攻击就可以保证几乎万全的打击面了（只有鬼蝉和洗衣机电鬼才能完全抵抗“水+地+冰”的攻击）。这几只精灵中最厉害的自然是能够MEGA进化的巨沼怪，但沼王、海蛞蝓和高音蟾蜍在防守方面也都有两把刷子；而地豚虽然有龙舞这种优秀的强化技能（要是给了MEGA巨沼怪就逆天了），却因为种族值和特性都太平庸，让玩家找不到使用它的理由。

然后是沙漠飞龙和叠翅鲨龙这两只“龙+地”系的精灵（神兽基加迪我们就不予考虑了）。叠翅鲨龙一度是地系和龙系中最强的物攻手，但因为表现太过突出，所以遭到了玩家和游戏版本的双重针对。地震和龙爪这两招在面对很多仙系和钢系精灵时都比较无力，除非叠翅鲨龙带满4招攻击技能，否则打击面问题是很难解决的。而沙漠飞龙虽然远不如叠翅鲨龙那么厉害，但它本身也不被玩家当作物攻手来用，上场后的任务要么用顺风给团队提速，要么就是用驱雾扫钉子，顺带用蜻蜓点水打打游击就够了。

“钢+地”属性的精灵有大钢蛇和钢钻鼹鼠，虽然它们的双本系攻击的打击面不是很给力，但有其他方式来进行弥补。MEGA大钢蛇算是最适合使用螺旋球的精灵了，它物攻高速度慢且能学会诅咒，能够抗住对方的物理攻击再慢慢强化成型，而地震对它只是一个辅助攻



击手段而已。钢钻鼹鼠则是惟一有破格特性的地系精灵，地震可以攻击各种浮游“生物”，打击面有质的飞跃，“铁头+地震”之外再加一招十字钳，就可以对大多数精灵造成有效的伤害；另外破格特性还能使石砾可以对着魔法反射特性的精灵使用，这让钢钻鼹鼠成为了优秀的撒钉手。

蝠蝎和拉恩德伦斯的属性是优秀的“地+飞”组合，这个组合在攻防两端都非常给力，所以这两只精灵也可攻可守。蝠蝎的物攻种族值虽然不高，但却能凭借着“杂耍+投掷”外加毒疗特性和道具剧毒之珠的方式在攻击端大有建树。尤其是在飞之宝石还未解禁，很多精灵都放弃杂耍的情况下，蝠蝎的飞行系物攻表现其实还是挺不错的，所以地震在很多场合下就退居二线了。拉恩德伦斯要打物攻的话一般都会选化身形态，只不过它没有什么靠得住的飞行系物攻技能可用，在攻击端的表现和纯地系精灵基本没什么区别。当然了，像它这种物攻超高且速度适中的精灵，在地系中倒也比较罕见，带上专爱围巾去打快攻无疑是最简单暴力的选择。

如果我们把打法几乎同出一辙的尼多后和尼多王当作同一只精灵来看待，以及不考虑原始古拉顿的话，那么剩下这些复合属性各自就只有1只精灵了。



猛犸猪的“地+冰”双本系攻击的打击面是公认的优秀，且冰飞石和地震这两招一快一慢，正好可以用来应付不同的对手。尼多王/尼多后虽然有丰富的物攻技能，但因为全力攻击特性的存在，走特攻路线显然更有前途，这种情况也同样出现在MEGA火山骆驼身上。“普+地”属性的掘岩兔很容易让人联想起同为大力士特性的玛利露利，它的物攻种族值和物攻技能配置比玛利露利更好，而且同样有先制攻击技能，单论攻击能力的话要更胜一筹，只因为联防能力的不足，才不像玛利露利那样受欢迎。由于恶系和鬼系的加强（能够对钢系精灵造成正常伤害），霸王鳄鱼和鬼重甲的双本系攻击还是有着不错的打击面，但因为鬼系物攻技能不像恶系那样有那么多好招可用，再加上鬼重甲又有无防御特性，所以“爆裂拳+地震”反倒是更常见的配置；而霸王鳄鱼尽管学不会突袭，但咬碎、打落和追击都一应俱全，恶系攻击方面倒是没什么问题。巨树龟的“草+地”是一个相对较差的攻击属性组合，草系攻击和地系攻击共享了虫、草、飞行这些盲点，它们组合后的效果也就可想而知了，基本上比单地震的效果好不到哪去。至于“地+超能”的念力土偶、“地+虫”的花虫沙质蓑衣形态和“地+电”的电鲶鱼，因为它们的物攻种族值都相对比较低，所以我们就不再讨论它们的物攻价值了。

最后是穿山王、三地鼠、嘎拉嘎拉、轮皮象和巨嘴河马这5只纯地系精灵。因为纯地系精灵仅靠地震一招无法确保打击面，所以这类精灵不大适合作为纯粹的物攻手来用。像轮皮象和巨嘴河马虽然有一定物攻能力，但其职能还是以防守为主；穿山王的能力分布很像弱化版的轮皮象，虽然有剑舞之类的强

化手段，在目前在攻击方面并没有什么值得挖掘之处；至于嘎拉嘎拉这种在第二世代大放光彩的一线物攻手，在如今甚至没有可容身之地，是时候通过一个MEGA进化形态来拯救它了。但三地鼠则是个例外，虽然它除了速度外其他能力都不突出，但还是能通过蚁地狱特性阴杀掉一些残血或被地震克制的精灵，作为一个物攻手还是蛮合格的。当然，三地鼠的耐久属于一碰就死的程度，一旦它不能先手秒杀对手，那就只会白白送死。

大地之力和全力攻击

与地震类似，大地力量在地系特攻技能中也是惟一选择。大地力量的威力比地震低，虽然多了10%几率降特防的特效，但实际其实派不上多大的用场。如果一只精灵物攻和特攻的种族值差不多，且同时能学会地震和大地力量的话，基本上都会选择地震，这从伤害输出的角度来讲是没什么疑问的。

不过，大地力量这个原本可有可无的特效，和全力攻击特性搭配在一起后，效果就完全不同了。因为全力攻击特性能把这个用处不大的特效替换成30%的威力提升，而且顺带还抹消掉了生命玉的扣血副作用，这样一来大地力量的效果就得到了质变。当然，能触发全力攻击特性的特攻技能并不在少数，但看在地系攻击能克制5个属性的份上，大地力量在特攻技能中的地位绝对毋庸置疑。尽管格斗系攻击同样也能克制5个属性，但无论是波导弹还是气合弹，其性能比起大地力量还是有一定差距。得益于大地力量和全力攻击的珠联璧合，一些特攻种族值并不是很高的地系精灵也能成为一流的特攻手，下面我们就来介绍一下吧。

尼多王和尼多后虽然特攻比物攻低得多，但因为能触发全力攻击特性的特攻技能远比物攻技能多，所以走特攻路线才更有前途。除了双本系攻击以外，十万伏特、火焰放射和冷冻光线这三招也能享受到全力攻击特性的加成。考虑到尼多王和尼多后往往都需要携带生命玉来提高全力攻击特性的使用效率，一般都不会用专爱围巾来提速，所以这两只速度中等的精灵都没有打快攻的本钱，倒不如老老实实走慢速耐久路线。这时候尼多后就比尼多王更好用一些，它不但耐久更高，而且速度更慢，在这个慢速耐久路线中可以更好利用自身种族值。

MEGA火山骆驼具有不俗的两防和超一流的特攻，虽然因为MEGA身分的原因不能携带生命玉，但伤害输出能力还是非常夸张。全力攻击特性对MEGA火山骆驼的双本系技能的伤害加成，大概和MEGA卢卡里奥适应力特性的加强幅度差不多，大家大致可以对MEGA火山骆驼的能力有一个大概认识。除了威力不俗且克制属性多的大地力量以外，MEGA火山骆驼还有个优势就是热风，这招不仅能有效弥补大地力量的盲点，关键是在



双打和三打中能对敌全体造成可观的伤害，其伤害输出并不比MEGA喷火龙Y低多少。

化身形态的拉恩德伦斯其实是最强威力的大地力量的持有者。它和尼多王/尼多后的情况类似，尽管物攻种族值比特攻种族值高，但要配合全力攻击特性的话，还非得选特攻技能才行。化身形态的拉恩德伦斯拥有尚可的耐久和速度，即便携带着生命玉，也可以走慢速耐久路线或快攻路线，可塑性比较强。另外它还能学会精神干扰、气合弹和淤泥波动，这些技能的性能虽然不比电火冰三招，但从搭配全力攻击特性的角度上考虑的话还是没问题的。当然，因为灵兽形态的拉恩德伦斯更加简单粗暴，所以化身形态在实用至上型玩家的眼中就没有那么受欢迎了。

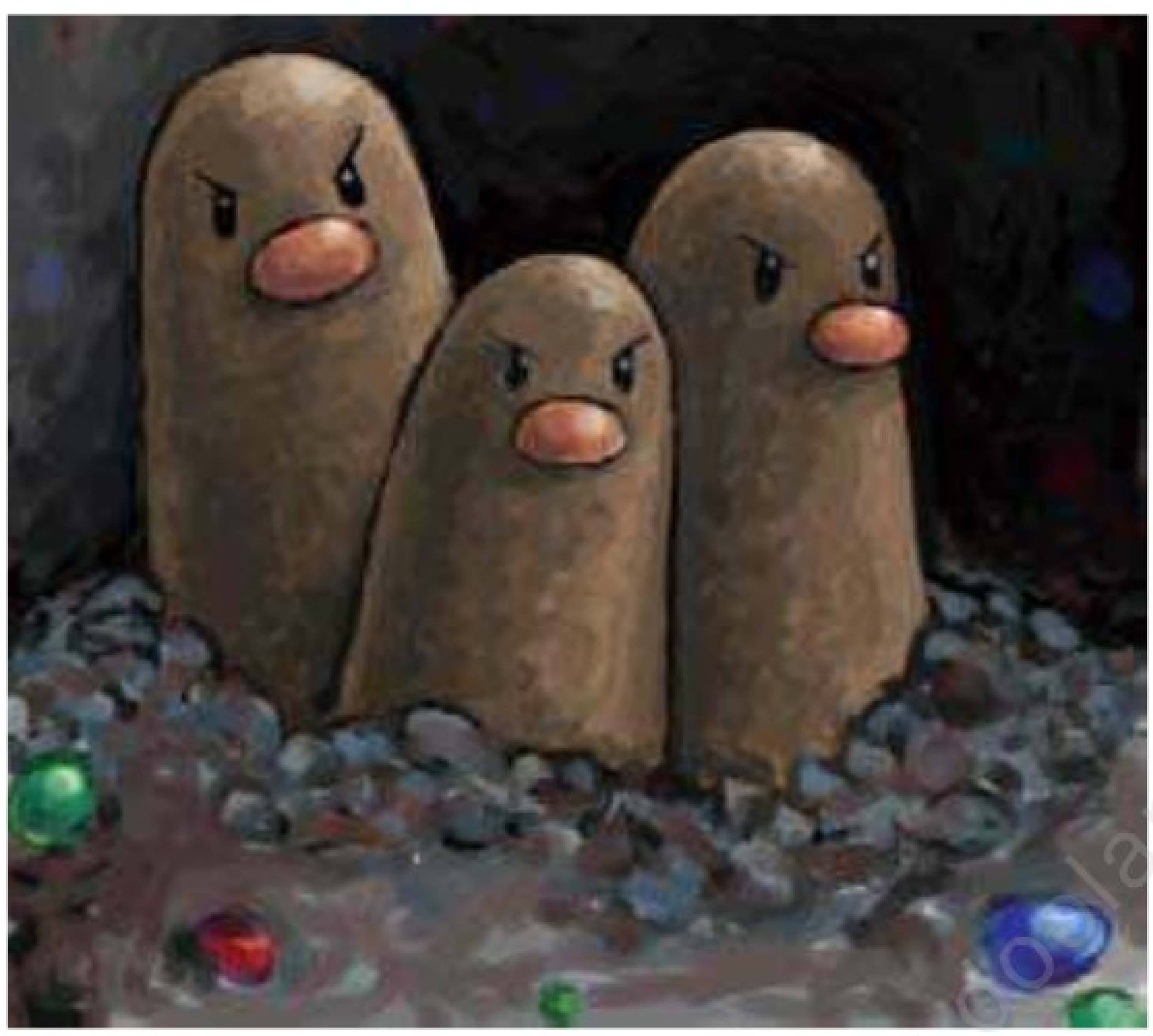
退居二线的撒菱

地系技能实在是乏善可陈：物攻技能虽然有11招，但地震的性能远远凌驾于其他技能之上；特攻技能只有4招，除了大地力量外其他招只可能在通关练级时才会用到；而变化技能也是一样的情况，本来一共只有4招，耕种和玩泥只在极个别情况下能派上用场，泼沙的性能又实在太弱，最后剩下的只有撒菱了。

撒菱在第二世代和第三世代具有至关重要的战术地位，当时并非所有玩家都喜欢在队伍里用撒菱，但基本上都会有应对撒菱的手段，毕竟在那个以消耗战为主、精灵交换动作频繁的战术环境中，撒菱很容易积累足够的优势。高速旋转和鬼系精灵的博弈关系也是从那时候开始的。不过从第四世代开始，随着战术环境的重心向攻击转变，再加上石砾的出现，撒菱也就逐步退居二线了。

单论性能的话，撒菱肯定无法和石砾相提并论。石砾只需撒一次就有可能造成1/2最大HP的伤害，而撒菱使用三次后也只有1/4最大HP的伤害而已（笔者个人觉得每层撒菱的伤害改成1/8、1/4、1/2没准会更合理一些），两者的效率完全不在一个数量级上；石砾对全属性精灵都有效（除了魔法守护特性），能稳定对手的破解坚硬特性和气息腰带，而撒菱的盲点和地系攻击技能一样，面对众多飞行和浮游生物时实在无力。如果一只精灵能同时学会撒菱和石砾，且只剩下一个技能栏位在两者中二选一的话，那相信绝大多数玩家都会选择石砾。

虽然石砾基本上能完全取代撒菱的作用，可是撒菱毕竟能和石砾共存，所以它还是有一定存在价值的。当玩家撒完石砾后，可以考虑用它来扩大伤害，尤其是双方场上都有石砾且没有能力再去清扫的时候，有撒菱的那一方能够慢慢积累一些优势。但需要提醒各位的是，即便在最经典的单打6v6规则中，撒菱用一次就够，几乎没必要去叠满三次，因为它叠加后的收益实在是太低了，有这时间的话不如撒石砾或是干其他事情。



《口袋抓取方块》攻略・续5



文/马修

"手かす+5"的一些用法



这辑我们来说一个道具——回合+5（手かす+5）的用法，我们知道，这个东西的作用是让回合数+5。而这个道具在平常关卡不过多5回合来增加胜算，但这个胜算并不能增加收服率，而在以收服为目的的本作中，多出的这5回合的胜利机会完全没用，所以大多数时候这个道具都直接被忽略，懒得在这上花1分钱。

不过这个道具花钱买虽然不值，但是可以通过其他手段得到，比如打升级战，我们的目的是MEGA糖，但并不影响我们获得其他道具；再比如通过输入06150503密码得到，虽然感觉没什么用但不拿白不拿——然而真的没用吗？笔者这里还是说下这个道具的一些用途吧，也让这个没多少光热的道具也能散发些光和热。

1.普通流程关卡攻关时

我们按照顺序打流程关卡时，难免会卡在一些难以通过的关卡，这个时候如果有多余的回合+5的道具，不妨拿出来用，虽然对收服没有任何作用，但过关后可以在以后收服更强大的精灵后回来收服。

2.强大的MEGA精灵BOSS

在遭遇强悍的MEGA精灵做守关BOSS时，一旦遭遇打不过去的卡关，即使手头没有现成的回合+5道具，也可以花少量金币来购买，因为这种关卡无需考虑收服的问题。





3.MEGA挑战大赛

同样是不需要考虑收服的关卡，如果有该类道具（回合制为增加回合数，时间制为增加倒计时），一定要买下，毕竟是以最终分数来排名的。

4.喵喵的金币获取

周日在特别关卡出现的金币挑战关卡，只要实现最少3连消除喵喵就会召唤新的金币，和收服同样没关。在这个收集金币的关卡，花800金币去买多出的5回合是非常不值得的，但是如果手头有现成的回合+5的道具，那就一定要拿出来用了。

说完回合数+5的用法后，下面来看本月有关本作的一些新闻汇总。

《口袋抓取方块》月旦新闻

这部分来放一些《口袋抓取方块》的新闻，单独列出来，以便各位能有个了解。这里也特别说下，该作的时间节点大都是为北京时间下午14点（日本时间为15点），也就是说如果说截止到8月28日，截止时间就是28日14点，而不是零点。



MEGA卢卡里奥排名赛三度开赛

官方对MEGA卢卡里奥真的很情有独钟，如今MEGA卢卡里奥的挑战大赛已经是第三次举办了。这次是20回合的回合制，排名65000以内就可以获奖，奖品自然还是卢卡里奥MEGA石，如果以前的两次比赛中已经获得MEGA石，则本次比赛获得两颗钻石；若没进入前65000名，则获得一颗钻石作为参与奖励。

三组道具密码



东京电视台的口袋综艺节目《口袋妖怪Get☆TV》分三期公布了三组密码，而这三组密码输入后可以获得不同的道具。值得注意的是，本辑给出的这三个和上辑所说的三个回合+5的道具，都是有获取时间限制的，尽早拿哦。作为同在有效期内的道具，我们把上辑说过的回合+5也一同放上。

密码	道具	截止日期
07072405	MEGA 开场（メガスタ－ト）	2015 年 8 月 21 日
07073180	力量提升（パワ－アップ）	2015 年 8 月 28 日
07080704	干扰防御（オジャマガ－ド）	2015 年 9 月 4 日
06150503	回合 +5（手かす +5）×5	2015 年 9 月 14 日

剧场版上映纪念，传说精灵大集结



为了庆祝剧场版上映，从7月24日开始，芳缘的三大传说精灵：海皇牙、古拉顿和雷库萨再度配信，都是在特定的时间内出现在特别关卡，以前错过的这次记得收服吧。

海皇牙	7 月 24 日～7 月 31 日 /8 月 14 日～8 月 21 日
古拉顿	7 月 31 日～8 月 7 日 /8 月 21 日～8 月 28 日
雷库萨	8 月 7 日～8 月 14 日 /8 月 28 日～9 月 4 日

每日更替关卡第三弹再登场

7月20日～8月1日，第三弹每日更替关卡再度配信，精灵包括有双面鹿、变色龙、古棘鱼、壶壶龟和米卡尔鬼。





自由道具关卡



7月20日，本作更新了全新的挑战关卡——自由道具关卡，该种关卡的特点就是所有的道具都是0金币，所以玩家可以任意使用各种道具，而随着关卡类型开启的第一个精灵，是忍兽。

MEGA火鸡斗士挑战大赛

7月20日～7月27日期间举办的挑战大赛，到比赛截止时间后，排名前50000名的玩家都可以获得火鸡斗士MEGA石，在前15000名还可以额外获得一颗MEGA糖。而在50000名以外也有奖励，50001～65000获得场地方块–1的道具，65000以后的则获得一颗宝石。





新升级战·克蕾塞莉亚

7月20日～8月3日更新的新升级战，精灵为克蕾塞莉亚，和上次的基拉帝纳一样，克蕾塞莉亚在不同等级也有不同的攻击行动，而到达一定关卡就可以获得干扰防御、MEGA糖等道具。



▲不同等级的克蕾塞莉亚有着不同的攻击行动。

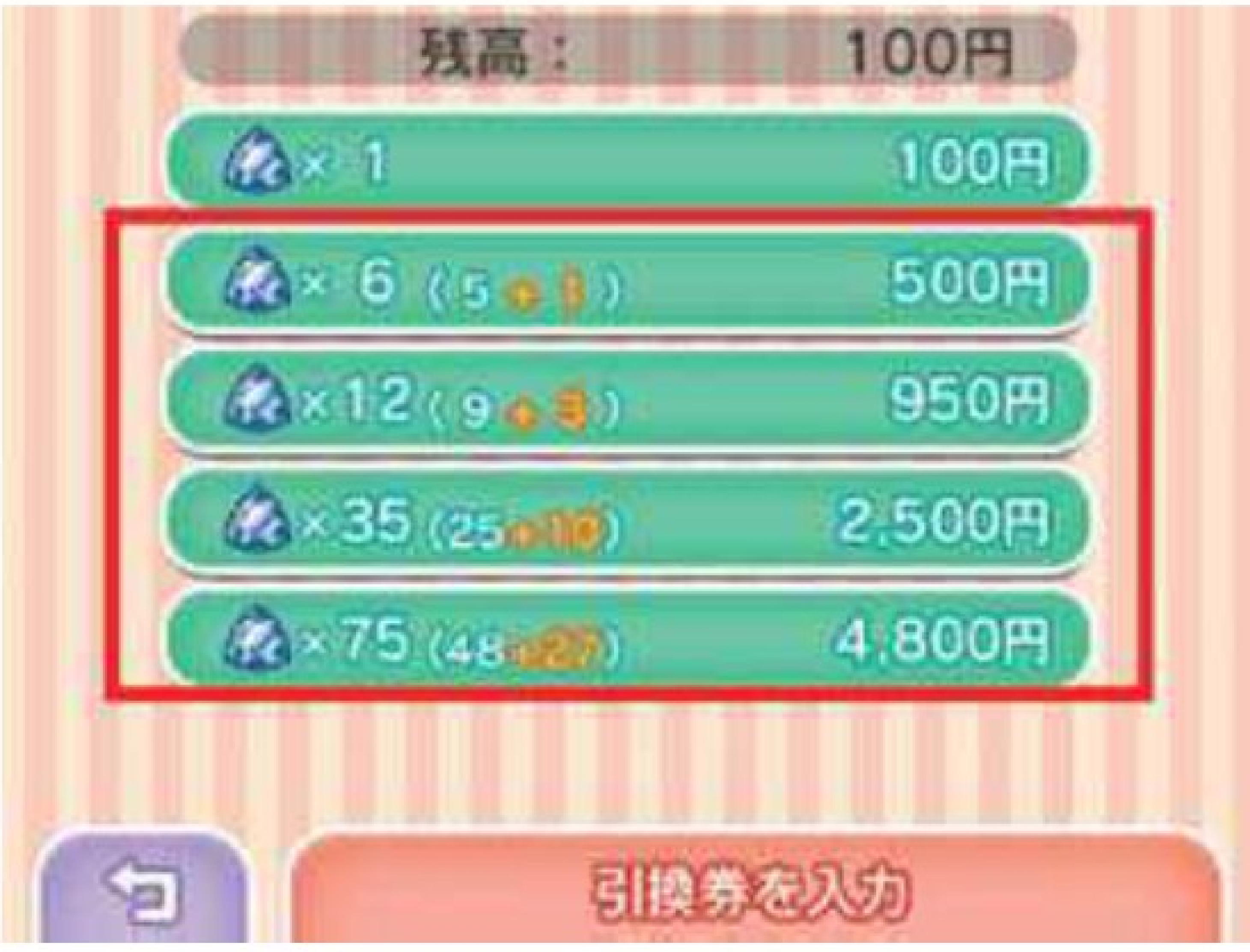




▲战胜特定等级的克蕾塞莉亚可以获得道具作为奖励。

初次购买宝石限期优惠

7月31日～8月17日期间，初次购买宝石的玩家，可以享受各种赠送优惠，比如买6颗赠送1颗，买9颗送3颗，25颗送10颗，48颗送27颗等。



进化关卡・朝阳猪

进化关卡的暖暖猪的第二形态朝阳猪公布了，收服期限是8月3日～8月17日。虽然没发现什么特别，但这应该说本身就是配送进化链的一种方式吧。





狩猎乐园第三弹

体验未知对手挑战乐趣的狩猎乐园更新了第三弹，挑战期限为8月3日～8月17日，出现精灵有叠翅鲨龙、利齿鲨龙、宝贝鲨龙、宝石海星、海星星和特里米安犬这6种，此外还有官方也未公布的低概率出现的隐藏精灵菲奥娜。我方出战精灵为3只。



MEGA叠翅鲨龙挑战大赛



8月7日～8月17日期间限定的MEGA精灵挑战大赛，排名前50000名的玩家都能获得叠翅鲨龙MEGA石，其中前15000名还可额外获得MEGA糖。50001～70000名获得2个力量提升道具，70001以后获得1个宝石。

MEGA叠翅鲨龙的攻击方式为从左上到右下斜向三线攻击，和MEGA钢嘴娃娃的MEGA效果一致，重要的是，地系的MEGA精灵终于出来了！

口袋抓取攻略

忍兽

总回合数：10

攻击方式：每回合进行石化及屏障化攻击

单纯从攻击行动上说，忍兽的攻击密集而且干扰大。不过这是自由道具关卡，所有道具均免费使用，所以就没必要跟忍兽硬拼了，包括干扰防御、开场进化的道具都可以用上，不过这一关的干扰防御作用减半，只能束缚忍兽5回合，5回合后还要跟它硬拼，不过运气好、连锁起手准的话，5回合内结束战斗的问题不大。需要注意的是，因为都是0金币使用道具，所以开场准备阶段是否使用道具有些容易让人糊涂，而再次点击已使用道具就会取消该道具的使用。所以牢记，开场时每个道具点一下即可。



事实上挑战忍兽真正的难度在于其收服率和过关收服率都很低，虽然可以一直拼收服率，但还是在出现超级捕捉时机时抓住机会吧。

MEGA火鸡斗士

总时间：1 ：00

攻击方式：—



MEGA挑战大赛的对手，倒计时制，因为要忙于看准时机消除，所以对手的攻

击方式都不重要了。MEGA火鸡斗士是火系精灵，所以水系地系岩石都可以往上招呼。其MEGA效果是将我方三个火系精灵都变成MEGA火鸡斗士，非常适合全火系作战。

克蕾塞莉亚

总回合数：18

攻击方式：根据等级提升而增强

作为升级战的精灵，克蕾塞莉亚的攻击方式是随着等级的提升而变的，只要用耿鬼带队老老实实地打就可以，虽然实际收服率略低，但50关打下来怎么也能收服到了，而其在40到50级以及50级以后，也不如基拉帝纳的难度高。



朝阳猪

总回合数：20 回合

攻击方式：攻击倒计时 3 回合，对两列进行石化和暖暖猪召唤

石块众多的一关，开局石块就很多，而对手是火系又是石化攻击，所以最佳的MEGA精灵无疑是化石翼龙了。值得注意的是，化石翼龙最好在朝阳猪进行石化攻击后再大面积消除。



特里米安犬

总回合数：13 回合

攻击方式：攻击倒计时 3 回合，召唤四只特里米安犬



开场有两斜行的石块。攻击方式上没有什么太大威胁，关键是选对应精灵，本次狩猎乐园的精灵中，除了特里米安犬外都被草系克制，所以随大流用草系对付它就好了，真遇到特里米安犬，无论是战斗还是收服，都没什么难度。

海星星

总回合数：8

攻击方式：—

海星星不会进行攻击，不过场地内有12个石块以及8个金币，将场地分成了5大块，想一气消完基本没可能，而且金币虽然诱人，但在收服之前，还是以收服为主吧。

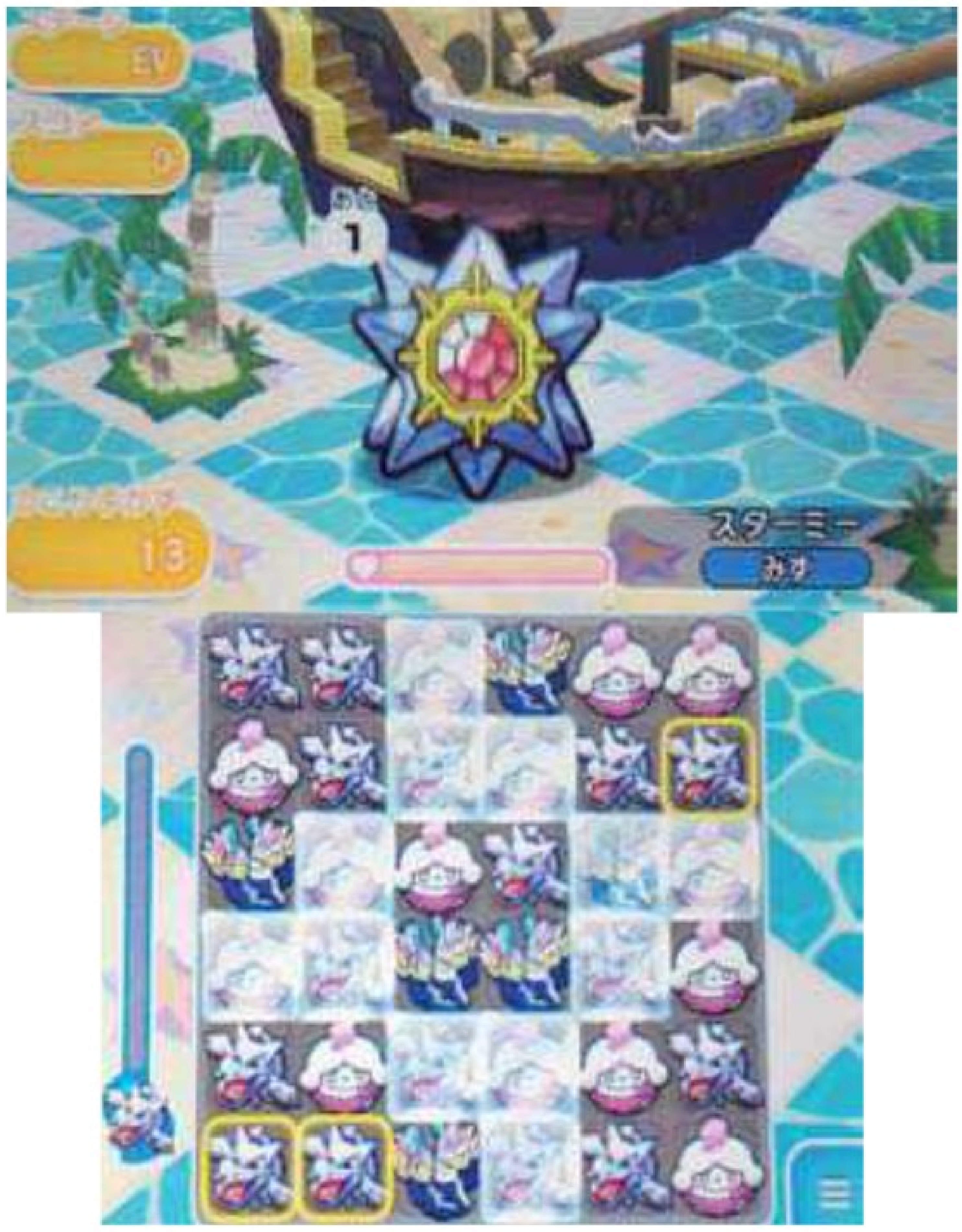


宝石海星

总回合数：13

攻击方式：攻击倒计时 1 回合，对场地内一个方块进行屏障化攻击

本关开场，场地中就有12个十字形排列的方块被屏障化，与之相比反倒是宝石海星密集的屏障化攻击基本无影响，毕竟回合数多而宝石海星的攻击范围又有限，加之我方只有三个精灵出战，所以难度其实不算大。



宝贝鲨龙

总回合数：10

攻击方式：攻击倒计时 2 回合，将场地中一行方块石化



开场时中间的两行都是石块，而宝贝鲨龙的石化攻击威胁也不算大，虽然宝贝鲨龙的防御比想象中高，但整体来说快速过关没问题，关键是宝贝鲨龙的收服率比较低，多刷几次收服吧。

利齿鲨龙

总回合数：6

攻击方式：攻击倒计时 2 回合，将 3 个方块石化

开场两侧是铁块和石块，因为中间位置够大出战的又只有三个，因此一回合解决战斗都没什么问题，但即便如此捕获率也只有35%，多刷赌实际收服率吧。



叠翅鲨龙

总回合数：15

攻击方式：攻击倒计时 3 回合，将场地内 3 个方块铁化

开场时场地内就有12个铁块，铁块更是一直随方块下落。使得消除效率并不高，而叠翅鲨龙的攻击会让连锁难上加难，好在回合数多，妙蛙花MEGA进化后的整行消除攻击更能让我方的攻击猛烈凌厉，整体上说有难度，但不算很高。



菲奥娜

总回合数：10

攻击方式：攻击倒计时 2 回合，将场地内 2 个方块屏障化



这次的狩猎乐园主要让人有兴趣的是隐藏的菲奥娜，开场有行方块被屏障化，虽然整体上难度略高，而出现概率又比较低，但其基础收服率达到45%，一般来说只要战胜它，都有很大概率将之收服。

MEGA叠翅鲨龙

总时间：1 ：20

攻击方式：攻击倒计时 2 回合，将 3 个方块石化

开场时中间的两列即被石化，不过这些都不重要，重要的是在有限的时间内尽量冲高分，所以各种道具能用就用，毕竟是排名战。这里也再提下时间制下的特别规则：1.即使没有消除也可以互换方块位置；2.消除中也可以移动方块。掌握好这两点，会让自己的效率大增，当然，手快眼快也是相当重要的。



新精灵资料

下面继续带来本次攻略后新增的精灵的能力，同样在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是完全按图鉴顺序，所以下面有图鉴编号缺失属于正常。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
256	菲奥娜	フィオネ	Phione	水	60	结伴（持有该特性的精灵方块多时威力提升）	活动关卡・狩猎乐园（3）
262	朝阳猪	チャオブー	Pignite	火	60	重攻击（有时会提升威力）	活动关卡・进化战
268	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	超能	60	反击（场内的干扰越多，威力越大）	活动关卡・自由道具战
275	克蕾塞莉亚	クレセリア	Cresselia	超能	80	屏障消除＋（必然解除3个方块的屏障状态）	活动关卡・升级战
276	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	普通	60	古怪+（有时会随机消除2个相同的精灵）	活动关卡・狩猎乐园（3）
277	海星星	ヒトデマン	Staryu	水	50	恶作剧（有时会改变对手发动攻击的时间）	活动关卡・狩猎乐园（3）
278	宝石海星	スターミー	Starmie	水	70	5格之力（5个相连消除时，威力大幅增加）	活动关卡・狩猎乐园（3）
279	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	地	50	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	活动关卡・狩猎乐园（3）
280	利齿鲨龙	ガバイト	Gabite	地	60	方块重击（消除1个铁块）	活动关卡・狩猎乐园（3）
281	叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	地	80	龙爪（有时会威力增加）	活动关卡・狩猎乐园（3）



MEGA迪安茜队伍分析

——公主殿下来访

迪安茜作为《X·Y》时期的第一只幻兽，有着非常可爱的外表，是一只非常有人气的精灵。然而由于其尴尬的种族分配和4倍弱点钢，使用率也只能算一般。到了《ORAS》时代，迪安茜有了本质的改变，其人气和使用率都随着剧场版电影的播放以及MEGA进化的到来有了质的飞跃。这也让喜欢这只精灵的玩家们亲切地称呼它为：公主殿下。

能力分析

首先我们还是来看看迪安茜本身的能力吧，50/100/150/100/150/50，是非常对称的分布，然而由于其亮点在于物防和特防，因此非MEGA进化的迪安茜主要还是以



辅助和联防为主。而MEGA进化后的迪安茜的种族分配是：50/160/110/160/110/110，总共700的种族和。而最明显的特点就是物攻，特攻和速度的显著提升；相应的，物防和特防都有些降低。特性也由净体变成了魔法反射，因此它的定位也相应地变为了高速输出和干扰手。属性方面岩石+仙，4个抗性加上一个龙系免疫；弱点方面，3个2倍以及1个4倍钢系弱点。50的HP种族值附上110的物防和特防，综合耐久只能算一般。而160的物攻和特攻加上110的速度则是一个比较恐怖的输出手了，能够做到对于绝大多数非抗性精灵的2HKO（两回合战胜对手）。

打法&配招推荐

针对以上几点，这里推荐大家尝试两种玩法：第一种是最常规的玩法，选择胆小性格，努力则是252速度和特攻，由于其MEGA进化前只有50的速度种族值，因此带个保护是很重要的，其余的招式则基本在钻石风暴、月之力量、大地之力/觉醒力量（火）中选择，其中有两招是针对钢系精灵的，而具体针对哪一类也可以根据自己的队伍来选择；这里重点提下更具难度的第二种玩法，当然带来的收益也会更大。性格选择保守，努力方面240 HP、252特攻、16速度，这样分配的理由在于配合岩石切割来使自身的速度翻倍，保证在MEGA进化后可以超过携带专爱围巾的100速度线精灵。（注意：这里的努力按100级来计算，50级可能略有偏差）这样做的最大优势在于利用心理优势来骗对手，一般而言，对手都会猜测你在MEGA进化的时候选择保护。当然，这其实也算是个赌博，如果顺利的话，那么众多高速输出手都无法对迪安茜造成威胁。第二个重点在于力度的增加，保守性格的输出力度会提升一个档次。而配招方面，建议将钻石风暴换成原始力量，由于性格的改变，这两招的威力非常接近，同时不要忘记原始力量10%的全能力提升概率哟，当你的人品爆发时，对手便基本无法阻挡你啦。



队伍组成

拉提亚斯

队伍组成方面，依然要从它的联防开始说起。迪安茜的弱点有水、草、地和钢。所以这里首先推荐的队员是拉提亚斯，它有着非常不错的特耐，还能同时可以弥补迪安茜的3个弱点，可以打击迪安茜无法对付的众多水系和草系热门精灵，比如带专爱围巾的凯路迪欧和MEGA妙蛙花。同时，拉提亚斯可以学会驱雾（前代定点教学）和治愈之愿等非常不错的团队辅助技能，治愈之愿更是可以作为一个救场技能去拯救一些红血或是中了状态的精灵。努力方面，比较简单的252特攻和速度，性格选择胆小。如果迪安茜选择保护的玩法，那么它们都是110极限速度线，这里也提醒大家注意下。配招方面，双本流星群和精神冲击基本都带，剩下的则根据队伍来选择，觉醒力量（格斗/火）可以针对一些克星精灵，驱雾和治愈之愿则是辅助团队，羽休则可以加强自身的生存能力。道具方面，一般选择生命玉来加强输出。

铁盘坚果

虽然钢系输出技能并不是特别热门，不过由于4倍弱点的存在，携带1～2只抵抗钢系的精灵还是很有必要的，这里推荐大家铁盘坚果。草+钢的属性也弥补了迪安茜的3个弱点，同时它可以学习两种钉子、电磁波、打落等辅助团队的技能，自身的抗性也是非常不错，因此也是当前环境非常热门的一只精灵。努力方面选择比较多，这里推荐一种综合耐久型的加法：252 HP、128物防和特防，性格选择狂妄。这样在100级时，可以拥有相同的物防和特防，可以说两防都非常的不错。配招方面，寄生种子配合剩饭也可以保证一定的续航，钢系或者草系本也是不错的选择。而携带坚硬头盔配合特性铁棘也可以来恶心许多物攻手，具体如何选择，可以完全依据玩家的个人喜好。



烈火蛾

说完联防再来说说联攻。联攻方面的选择也比较丰富，这里首先推荐烈火蛾。火+虫的属性由于钉子的流行使它上场率大大下降，不过它的清场能力依然是顶级的。而且技能学习方面，双本加上亿万吸取和觉醒力量，打击面比较全。火+草的打击面对于弱草和水的迪安茜而言是非常不错的补足，而蝶舞作为一个强力的强化技能，几乎是它的核心技能。努力方面选择比较简单，通常就是252速度和特攻，性格选择胆小。配招的话就比较纠结了，因为除去蝶舞，火本一般必带，可选择的有大字火或者火焰放射，专属技能可以加特攻，但只有80的威力故不推荐。剩下两招的选择要根据队伍来考虑，亿万吸取应该是下一个重要的技能，可以对付众多水系精灵，同时可以增加一些回复能力。虫鸣作为90威力的本系技能也比较重要，不过虫+火+草的组合盲点也比较多，最明显的就是众多火系精灵。因此选一个觉醒力量（岩石或者地面）也是非常不错的一招，可以起到让对手意想不到的效果；岩石针对火+飞的组合，地面针对火+钢或者其它的组合。考虑到我们的公主有岩石本系技能以及大地之力，因此觉醒力量这里可以考虑不带。当然，玩家们也可以根据自己的偏向来选择。



其他

最后，推荐一些属于热门的精灵同时也比较适合与迪安茜搭配的。拉恩德伦斯（灵兽形态）拥有威吓和飞行的属性，可以限制大多数钢系精灵，它们的共同弱点是水。凯路迪欧拥有水+格斗的打击面，也可以解决许多迪安茜无法突破的盾牌，比如辉石吉利蛋和铁盘坚果，这两只在上期都有给大家推荐过，大家也可以根据自己的队伍来适当改变道具或者配招。最后，笔者小提一下刚刚解禁的精灵胡巴，它和迪安茜也是不错的搭配，笔者在测试中也是用它们破掉了一些以前无法突破的联防；当然，胡巴最终会被分到哪个分级以及如何具体使用，还是需要大家些许的时间去等待，因为每只精灵的玩法会根据环境而变化，胡巴是一只学习技能丰富的精灵。如果胡巴的解放形态能留在大多数对战平台的ou级别，那么我相信实机应该也不会禁止大家使用这只精灵，届时，我也会为大家带来详细的分析。

好了，这次的公主殿下分析文就为各位介绍到这里了，希望大家可以在实战中去体会到公主强大的破盾能力。

www.dooland.com

文 / 风岚醉 编 / 昴星团

口袋妖怪全国大师赛组队经验谈



随着暑假的到来，口袋妖怪全国大师赛夏季赛的道馆挑战部分已进入尾声，所有的道馆已在7月31日结业，紧随其后的将是更为精彩刺激的正赛了。本辑大师赛专栏会给大家介绍一下正赛的赛制及时间安排和通关选手信息，敬请大家关注。不过，本文的重头戏是给大家带来一些组队的经验分享，所以这次的主题就是：为了参加大师赛，需要具备怎样的组队能力。好了，让我们马上进入正题。

※ 本文中“全国大师赛”为玩家组织的民间比赛的赛事名称，非国家或官方举办。

大师赛的组队思路

序一 了解大师赛

1.比赛的功利性

上一辑的文章中很多大师赛的参赛选手都分享了自己的队伍和参赛感想，也可以看到不同的选手对于组队和实战有不同的想法。比如有的选手认为参加比赛不应该针对，而是组一个属于自己的强有力的队伍；有的选手则认为应该做好充分的调查做好针对工作。

其实作为比赛而言，笔者是更赞同后者的，因为比赛必然具备一定的功利性，参加比赛应该抱着一颗求胜的心态。为了达到取胜的目的，事先对对手、整个比赛环境进行调查都是有必要的。比如春季赛正赛阶段的瑞士轮比赛，后几轮中有不少选手都问笔者要过交战选手先前的录像代码，其实这是显示了他们对于比赛认真准备的态度，没有什么可贬低的。

2.情报搜集

情报的搜集主要是针对两个方面，一个是了解大师赛的环境，这个对准备队伍有较大帮助；另一个是了解对手的组队习惯和操作习惯，如果能抓到对手的规律，那么就可以在队伍上做出相应的针对，并且在临场判断上给你提供帮助。比如发现对手喜欢用接力战术，那么完全可以选择带一只恶作剧之心特性的精灵来应对；比如发现对手喜欢一上来就玩命先读，那可以选择在队伍中多带一些保护替身来求稳，也可以尝试第一回合直接反读给对手当头棒喝；比如发现对手特别喜欢用主动攻击能力较差的精灵联防，那么就可以带上MEGA钢嘴娃娃、踩影特性的哥特塞尔这些强力破盾精灵来应对。大师赛的正赛每场比赛之前都会给出充分的准备时间，这就给参赛者预留了搜集信息的时间；而道馆挑战的规律则更容易寻找，所以如果一个玩家对待道馆挑战足够认真，那么一次性全部通过是完全可以做到的。

对手的信息方面，由于道馆方的特点在以前的文章里已经写过，而且选手的信息不可能在本文逐一分析，这么做是不礼貌的，所以这一方面内容就不做介绍了。接下来就谈一谈大师赛的环境，以及在这个环境下怎样组队会比较强势。



▲情报搜集狂魔乾贞治

3.大师赛的环境

什么是环境呢？口袋妖怪游戏本身的数据就这么多，而比赛一般会人为地限制你对精灵、技能、道具、特性等方面的选择。在不同的规则下，一部分精灵会比较强势、好用，另一部分精灵则会受到打压，这样就形成了环境。规则环境的不同会造成一些精灵易用性的波动，这直接影响到了环境下精灵的使用率，精灵的使用率也会影响到你组队时需要提防的对象。举个例子，六代中火矢鹰因为有大威力先制输出能力，使得大部分队伍都要做好应对其先手勇鸟的准备，否则你这个队伍注定就会比较难操作。再举一个例子，以前在



六代网络对战平台Pokemon Showdown（PS）没有禁止上忍蛙和剑盾魂的环境中，托尔涅罗斯灵兽形态、宝石海星等曾经的热门被打压到死绝，而上忍蛙和剑盾魂被禁止后，这两只精灵又重新回到了Overused分级。大师赛的规则与PS略有不同，在PS的基础上，夏季赛的规则禁止了踩影特性，允许使用MEGA钢嘴娃娃、剑盾魂、上忍蛙、拉恩德伦斯化身形态等精灵，但没有接力棒条款（速度和其他能力不允许同时被接力），而且禁止使用两只及以上种族和达到580的精灵，这使得大师赛也成为一个独立的环境。下面笔者就分析一下这个环境具有怎样的特点。

首先，大师赛的规则中，特点最鲜明的一个条款是限制580种族的精灵。有些580以上种族的精灵确实强度一般，在PS平台中，甚至700种族的黑丘雷姆也是在OU分级。不过你不能忽视一个高种族的精灵在兑子和联防上的价值。一只高种族的精灵要么在战术的变化上能取得一定优势，要么在耐久上可以胜过低种族精灵一筹，所以在一场比赛的试探对手信息的阶段，有的高种族的精灵在进攻上可以靠自己的输出逼迫对手暴露更多的队伍信息，有的高种族精灵可以依靠自己的耐久减少试探的代价。所以，虽然像急冻鸟、艾姆利特这样的高种族的精灵鲜有人问津，但你也不能小看它们的能力。大师赛为了规则的简洁性，选择了对种族一刀切的限制。作为选手，在明白了高种族精灵的意义后，为了充分在这个规则下壮实自己的队伍的强度，完全可以先定好两只种族580及以上的精灵，然后再考虑其他成员的补充。这里要注意的是，MEGA后种族超过580的精灵不在限制之内，所以大师赛的参赛者完全可以用一只MEGA和两只580以上种族的精灵构成三核心，再选择其他精灵配合。比较常见的有三颜龙+MEGA大嘴娃+拉恩德伦斯灵兽形态，这三只精灵在联攻联防上都能配合得很好。

其次，大师赛不禁止一些种族不高，但是强度很高的精灵。其中的代表有上忍蛙、剑盾魂和MEGA钢嘴娃娃，当然还有许多实力与580种族以上的精灵相当的精灵，比如快乐蛋、火矢鹰、藤王蛇等等。因此其实大师赛规则下是很容易组出进攻性极强的队伍的，如果在不了解对手的信息的情况下使用联防反制为主的队伍的话，是要冒着很大风险的。而以主动进攻为主的队伍相对而言取胜的机会就更大一些。

再者，除了规则以外，还要了解这个规则下的选手喜欢用什么精灵，也就是使用率，使用率的信息可以提醒你在组比赛队的时候需要重点提防什么精灵。虽然夏季赛的正赛还没有开始，不过也可以预见正赛使用率最高的精灵还是洗衣机电鬼，因为这个精灵不受种族条款的限制，本身也能应对大量的热

门，其优势在之前的大师赛文章中详尽分析过了。因此，在组大师赛比赛队时，参赛者肯定要想好怎么应对洗衣机电鬼，比如带自然恢复特性的假面玫瑰、魔法守护特性的皮可西或者能阻止洗衣机电鬼变压并反杀之的破格特性的钢钻鼹鼠。关于春季赛的使用率，在89辑的文章里就写过，虽说夏季赛规则做出了一些调整，不过除了MEGA雷电兽不会蝉联MEGA精灵使用率冠军的宝座之外，其他的都大同小异，对于夏季赛来说是不错的参考标准。再强调一遍，既然是参加比赛的话，那么研究环境进行针对这种事情就没什么大不了的，PS这种每月对战局数动辄上万的对战平台对环境的针对情况比大师赛明显得多，记得有一阵子MEGA迪安茜特别流行，有不少玩家甚至给火矢鹰带了钢之翼来针对，尽管这个技能可能对火矢鹰来说没有任何战术价值。

总之，大师赛也好，其他比赛也好，只要是比赛就会有比较大的功利性存在。不说针对能给自己带来多大收益，但起码不应该因为不熟悉环境的缘故而在比赛中吃了大量哑巴亏。所以如果认真地对待一门赛事的话，应该要有良好的分析环境及搜集情报的能力。

序二 全局观

全局观是指玩家对这个游戏的各种数据和战术的熟悉程度，对组队和临场应变都能带来很大帮助。在组队上，良好的全局观可以让玩家能较快反应出队伍需要什么精灵，或者一只精灵怎么使用强度比较高。在临场应变上，也可以靠自己的全局观尽快判断对手的战术底细，方便做出相应对策。全局观的培养是建立在对战术日积月累的思考和实战上的，所以一般来说，老玩家的全局观都会比新玩家强，就算是隔了世代，老玩家也只需要在原有的对全局的认识上进行认知上的更新，就能很快适应新的世代。而对于新手来说，口袋妖怪是一个信息量非常庞大的游戏，需要从精灵的单体数据等基本信息入手，循序渐进。

诚然，一个新手玩家想要在全局观上战胜老玩家是不太可能的，不过就参加比赛来讲，全局观的欠缺也不是特别可怕的事情，因为就单个比赛而言，熟悉比赛的环境是最重要的。新手在比赛前需要对比赛的情况做一些准备，就像笔者在序一里说的那样，这样就能让自己的水平一定程度上接近老玩家。如果既没有良好的全局观，也不愿意在比赛环境上下功夫，那么这个比赛对你来说基本就没什么希望了。好了，接下来笔者举几个例子说明全局观的意义。

比方说，笔者在《X·Y》世代发明的一个武者熊猫+樱花鳗+雷精灵+MEGA大钳甲虫+拉迪奥斯的短接轴中（这个战术的思路是武者熊猫告别台词配合樱花鳗或雷布接力给大钳甲虫或者拉迪奥斯），最后需要一只精灵辅助清场，此时你会选择什么精灵呢？其实使用壶壶龟或者核果怪放在首发其实是一个很不错的选择，因为毒菱+黏网+短接的配合相当出色（大家可以思考一下为什么这两种钉子和短接相性很好），而队伍里恰好又有可以打击免疫这两种钉子的电冰打击面的雷精灵。另外，恰好这



两只精灵又都会用石砾来破解气息腰带和坚硬特性，所以笔者选择了壶壶龟，因为黏网对于辅助接力来说，性能相对更好。应该说，在这个战术位置的选择上，只有拥有良好的全局观，才能做出最准确的判断。

再比如说，如何为配招为飞弹针+肉搏+岩石爆破+种子机枪的MEGA大力甲虫选择队友呢？首先要知道全局里仙属性和剑盾魂等精灵对这种MEGA大力甲虫的威胁是很大的，而加了一定特耐的手刀超人则能帮大力甲虫应对这些精灵。另外岩石爆破主要的反制对象是飞行系，但很不巧大力甲虫的速度不足以支持它和飞行系精灵对攻，因此应该考虑能接力速度的队友配合。所以，全局观也能给玩家在确立队伍的战术体系时也有很大帮助。

最后举一个操作上的例子，《ORAS》发布的MEGA露帕兔是对战中的热门首发，但是有不少MEGA露帕兔首发对着对手的叉字蝠下马威却直接被勇鸟撞死，这是忽略了叉字蝠可能有精神力特性的缘故。而老玩家可能经历过叉字蝠没有穿透特性年代，它们就会对精神力有所提防。所以全局观就是指你对整个口袋游戏信息量掌握的多少，新手玩家败给老玩家的部分原因就是他们对游戏还不够了解，所以选择了错误的操作。

以上是在开始组队话题之前的前言，其实不管是操作还是组队，全局观和分析环境都是需要具备的能力。不过就参加一个比赛而言，善于分析当前比赛环境会更加重要，而且对新手来说更有效率。好了，接下来就从几个方面简单谈一谈组队的一些要点，由于篇幅有限，所以会尽量挑最重要的部分来讲，更多的细节需要大家自己去领会。

第一章 技能选择

刚才在前言部分谈过，在大师赛的规则环境里面，以主动进攻为主的MEGA精灵+高种族精灵/高强度精灵可以优先确立为队伍的核心，这样在双方操作水平比较接近且互相不是很了解的情况下，可以让自己不容易吃亏，比如上忍蛙+MEGA拉迪亚斯+拉恩德伦斯灵兽形态就是一个不错的联攻轴心。那么精灵选择好了该干什么呢？显然就是选择合适的配招了。之前的《口袋玩家》刊登过不少精灵单体战术的文章，笔者觉得大家在这里看一些配招选取的理论还不如直接去翻以前的全宠战术，这里想以几个精灵配招的实例探讨一下笔者对于精灵技能选取的理解。

例一：MEGA喷火龙Y，配招火焰放射+太阳光线+气合弹+鬼火。

事实上这样配招不能说把喷火龙的战术发挥到了极致（否则太阳光线应该换成原始力量），但是就打比赛而言，这种配招是绝对好用的，后面给出的精灵配招可能也会存在这样的问题。

大家可能意识到了这里想谈的技能是火本（火系的本系技能）。说实话，笔者从来没有给喷火龙带过大字火，即使大字火在现在的平台对战上可能是更主流的配置。给喷火龙带大字火的玩家都有一定的投机性，因为大字火能秒杀满HP努力的拉恩德伦斯；打三颜龙、满HP无特防努力的微波炉电鬼、宝石海星等精灵超过半血。新手玩家在比赛中遇到高手时确实可以这么做，因为2HKO或者秒杀对手的力度能让自己减少操作上的麻烦，在操作比不过高手的情况下，选择低命中但是大威力的技能去拼一下是可以理解的。不过如果是高水平的玩家，选择大字火而放弃火焰放射就是自找麻烦的行为了。因为口袋对战是一个充满运气成分的比赛，最后决定胜负的因素可能有一半以上来自人品，选择低命中低PP的大字火相当于进一步扩大了对战的不稳定因素，给了对方拼运气翻盘的机会。至于秒杀一些精灵或2HKO一些精灵，作为高手来讲，也完全可以通过石砾或蜻蜓点水等控血操作达到目的。更何况一旦大字火Miss或者没了PP，输出就是0，亏得更惨。所以，如果你是一个态度认真的玩家，就应该仔细琢磨一下这类问题。

除了火本外，其他技能为什么要这么搭配呢？太阳光线和气合弹是针对了环境的缘故。前面说过，打比赛一定不能忽视环境，洗衣机电鬼在春季赛的正赛几乎两场比赛就会看到一只，这使得喷火龙必须带一个太阳光线针对，当然火草本身的配合也不错。气合弹显然针对的是巨甲龙和炎钢兽，当然也能处理三颜龙，这些精灵在之前的队伍分析文章中屡次出现，同时也是火草打击面的盲点。最后一个技能的选择就多了，有的玩家喜欢中规中矩的羽休，有的喜欢打一次爆发的燃烧殆尽，笔者选择的鬼火只是一种战术风格。鬼火可以有效压制龙系、特耐月精灵、没有剩饭回复的进化辉石吉利蛋和各种岩石系盲点，其优异的特效可以与高输出的火本形成良好的配合，这个技能给予对手的压力不亚于直接再选一个攻击技能。当然选择鬼火也可以让喷火龙在不健康时面对



MEGA钢嘴娃娃、手刀超人时留有猜拳余地。这也是笔者想讲的辅助技能尤其是状态技能如何与进攻技能搭配的问题。这样的联攻组合还有经典的“火毒”、“冰菱”，笔者选择鬼火只是考虑到MEGA喷火龙Y在对战中会更偏向游击，所以选择效果直接，第一回合伤害更大的鬼火。

既然谈到了辅助技能和攻击技能的搭配，这里就再解释一下为什么从战术上选原始力量会更好。其实很简单，因为鬼火的盲点主要是火系本身，需要一个能压制火系的技能，尤其是火矢鹰、火焰鸟和吊灯鬼，当然原始力量的特效也值得期待。至于太阳光线，考虑到晴天下的水系除非复合了电系、岩石系等属性，否则还真不一定拼得过喷火龙，而鬼火已经能给对手造成血量上的压制，再考虑到太阳光线本身就不是个稳定的技能，可能被巨甲龙、蚊香王钻空子，所以可以不带。其实气合弹也可以换成气刃斩，其特效还能和鬼火的伤害形成配合，气合弹打的无非就是炎钢兽和地狱猎犬，交给队友也不是不可以。但既然是大师赛环境组队，原始力量威力小在，操作上可能需要更多功夫，还是简单粗暴的太阳光线更有竞争力啊。

通过这个例子，希望大家能对技能的稳定性，攻击技能和变化技能之间的搭配的合理性以及一些攻击技能如何根据战术需要取舍进行一些反思。

例二：上忍蛙，配招冷冻光线+恶之波动+尘埃喷射+过肩摔。

上忍蛙是当今炙手可热的速攻精灵，以上配招是多种配置中的一种。记得在以往的大师赛文章中提到过，由于上忍蛙所有技能都是本系，因此恶和冰两个打击面和克制面都非常优秀的技能是不应该放弃的，这其实也是反映了配招高输出、高应对面的原则。



这里有人可能要问，既然是高输出，为什么刚才的喷火龙不选择大字火呢？事实上输出是一个综合性的数据，我们都知道100级下伤害≈（0.84×攻击×威力÷防御×修正一+2）×修正二，所以在等级确定的情况下，我们选技能应该优先考虑一只精灵进攻性更强的一面，比如选择全力攻击的拉恩德伦斯的特攻面，选择暴鲤龙的物攻面作为主攻都是更合理的，当然上忍蛙这样双刀输出的精灵也不在少数。能力确定后，我们在配招中可控的影响输出的参数有威力、特效、本系修正、命中，其实如果追求的不是爆发力，还要考虑PP。这样看的话，大字火最大的问题就在于命中了，没有命中怎么能确保输出呢？而上忍蛙的恶之波动和冷冻光线都是命中饱和，特效优秀，且有本系修正的技能，而且恶和冰都是极其强力的高克制面高打击面的进攻属性，比起没有特效且克制面一般的冲浪、威力不足且打击面不

够理想的神通力和草绳等技能确实更有资格当主攻技能。

尘埃喷射和过肩摔则是和恶冰互补性极好的技能，互补性也是一只精灵配招中一个重要的原则。互补性不一定是要四个攻击技能互补，变化技能也可以跟攻击技能很好地互补，这个例子刚才就举过了。尘埃喷射可以打击上忍蛙非常头疼的高特耐仙系精灵，主要是仙精灵、花仙后、玛利露利、皮可西这些。虽然尘埃喷射的命中存在问题，但是口袋中有很多这样命中不饱和但是威力和特效都不错的技能（比如电磁炮、绝对零度），这些技能往往是在这只精灵配置好了稳定的主攻技能后可以带上，在先读时使用以降低Miss风险。比如喷火龙带了火焰放射的情况下，就可以再选择一个高威力的燃烧殆尽或者特效优秀的炼狱作为辅攻。过肩摔则是一个和恶毒两个属性配合得很好的技能，可以帮助上忍蛙打击快乐蛋、巨甲龙、炎钢兽、手刀超人等精灵，格斗本身克制面也极其优秀，只可惜这个技能威力不够稳定。

通过这个例子，笔者希望大家能了解到怎样选择高输出、互补性较好的攻击技能。

例三：藤王蛇，配招绿叶风暴+觉醒飞/觉醒火+寄生种子+亿万吸取。

全宠中像藤王蛇这样贫招的精灵不占少数，伊布家族就是贫招的代表，在给贫招精灵配招时，也是需要注意一些问题的。对了，笔者这里说的贫招是指攻击技能贫，像众多草系和电系，第二招往往都是觉醒力量。因此这类精灵配招的核心问题就是选择最合适的变化技能。

藤王蛇的乖僻特性堪称它的王牌，因此技能选择一个使用后能升两级特攻的绿叶风暴肯定没有问题。但是考虑到藤王蛇站桩对攻的战术定位，绿叶风暴不管是命中和PP都是不合格的，因此要再选择一个性能优异的亿万吸取作为第二本系输出。其实对战中有不少藤王蛇绿叶风暴PP用完被水系地面系精灵就地反打的局面，尤其是大师赛这种实机比赛。如果你不是魔法师，不能修改大量的PP最大，5PP的绿叶风暴怎么可以当做惟一的进攻技能呢？如果遇到机智的选手用压力特性、保护耗你PP，那你的处



境就很艰难了。

第三个攻击技能毫无疑问选择觉醒力量，但是选择什么属性呢？笔者给出了飞和火两种选择，分别能应对不同的天敌，当然还可以选择岩、地、水。事实上，这些觉醒力量都在不同的队伍里带过（不得不说藤王蛇真是蛋党的噩梦，有各种觉醒需求）。比如藤王蛇和UFO磁怪同队时，藤王蛇带的是觉醒飞，有的也带了觉醒岩；藤王蛇和叉字蝠、三地鼠这些精灵同队时，就带了觉醒火。配招的选择也往往根据全队的配置，之前全局观一段中的MEGA大力甲虫也可以作为这段话的例子。

既然藤王蛇的觉醒选择很多，为什么这里只给出了飞和火两种选择呢？这是为了配合第四个技能的缘故，选择了能消耗一些打不动的精灵的寄生种子。当然这个位置的选择有很多，有的玩家会选择龙之波动、毒蛇凝视，这也没有问题，至于替身这个技能在六代可能不太合适了。因为从全局看，替身藤王蛇的天敌非常之多，有穿透特性的吊灯鬼、叉字蝠，还有冰冻皮肤特性的极光龙的高音、各种特攻虫系的虫鸣等等都可以直接攻击藤王蛇的本体。所以虽然选择替身可以帮助藤王蛇控场，可以减小一些先读压力，但是风险是比较高的。这里既然选择了寄生种子，那么觉醒力量的选择必然需要能反制免疫寄生种子的草系，飞和火自然就是最优先考虑的了。所以说，配招时确实要养成认真思考的习惯，平时多想想这种攻击技能紧张的精灵如何配招才能尽量扩大它的应对面。

最后笔者想提的是，一只精灵再怎么贫招，都最好带两个主动攻击技能，除非你对这只精灵的定位就是纯打辅助，否则就无法通过实质性的伤害来给对手造成压力。比如笔者见过有的妖精棉带了鼓掌、寄生种子、挑拨，有的最后一招甚至是替身，希望用这种配招恶心别人。但其实人家只要换人甚至直接上一个草系，这种花哨的打法就立刻被破解了，反而是暴风、月之力量和寄生种子一起带的高攻击的妖精棉能给对手造成的压力更大。

通过这个例子，希望大家能自行思考对于贫招精灵的技能搭配以及如何根据整个团队选择技能，还有明白主动攻击技能的重要意义。

例四：巨沼怪，配招攀瀑+地震+冷冻拳+舍身一击。

笔者可以告诉大家，这只巨沼怪的道具是专爱头巾。在新版本中MEGA巨沼怪出炉后，相信很多玩家都会选择让巨沼怪MEGA进化求雨三攻，或者升力拳三攻，当然也有部分蛋疼的玩家会选择石砾+吼叫、睡觉+梦话等古老的战术。其实这些类型的巨沼怪笔者都是用过的，求雨三攻升力拳三攻或者石砾吼叫这些战术的问题都在于战术比较拖沓。第六世代打落的加强、洗衣机电鬼的泛滥往往容不得巨沼怪做一些多于的动作，反而是直接把输出打上去效果更直接。其实，这种选择尽可能简介的战术也是对战中很重要的原则，战术周期在两回合以上的打法往往需要对手的“配合”。比如四代的时候流行过一阵子的替身假哭冲浪水精灵，为什么现在销声匿迹了呢？因为这个战术核心在于逼换，需要

先撒大量钉子，还要让水精灵成功制造替身并假哭，战线实在是太长了。

为什么笔者的巨沼怪最后没有选择求雨和升力拳呢？因为求雨后巨沼怪速度还是不够快，而且多了一个水系的弱点，更不要说雨天还是不稳定的。至于升力拳，问题在于威力不足，不能像MEGA重钢蟹的升力拳那样直接当一个格斗系攻击技能来用。用升力拳战术就意味着使用一次强化物攻后再攻击，但巨沼怪速度又不够，如果这时候对手换上高速的克制精灵就麻烦了。总的来说就是觉得巨沼怪的对攻没有必要花费一个执行战术的回合。至于没有选择石砾的原因，很明显，巨沼怪的激流特性更适合进攻，激流特性专爱头巾巨沼怪的攀瀑可以说是它的杀手锏，而石砾这种辅助性的战术选择联防能力更出色的高音蟾蜍比较妥当。所以大家以后在配招时，尤其是选择手动天气、欺骗空间、重力这些场地技能作为战术时，都要考虑把你的战术复杂化是不是真的能为你整个队伍带来巨大的收益。

好了那么接下来谈一谈这个巨沼怪的技能组合，前三个技能水地冰是充分体现了高输出、高应对面和高互补性的原则的，三个技能都命中饱和，且地冰本来就是黄金打击面组合。最后一个技能选择舍身一击，一部分原因是考虑到了水+普也是流行一时的打击面组合，事实上五代的铁盘坚果和布伦水母也可以直接地震伺候。在此前提下，这种损血的技能往往也会有利于激流特性的发动。另一部分的原因是针对了环境，在这里笔者针对的就是洗衣机电鬼，专爱头巾的巨沼怪舍身一击可以打极限物耐的洗衣机电鬼大约43%～51%的伤害，如果这只洗衣机电鬼是特耐的，那么即使有剩饭，也是妥妥地2HKO。

通过这个例子，主要希望大家能思考如何让一只精灵的战术更简洁以充分发挥它的战斗力。事实上多数玩家在刚上手时都是喜欢这种简单明了的战术的吧，至少笔者第一次玩口袋妖怪时，通关的时候六只精灵除了闪光和催眠粉，其他的技能全是攻击技能，包括壶壶龟、月精灵和快乐蛋这样的精灵。

通过以上四个具体的例子讲解了配招中的一些要点，希望能对大家有所启发。



www.dooland.com

第二章 能力分配

组队中除了配招外，显然能力的分配也是不可忽略的。我们知道根据能力值计算公式，影响能力的因素有等级、种族值、个体值、努力值，除了HP以外还有性格修正这个参数也会影响最终能力。等级上，大师赛默认的是50级对战，当然有的玩家会使用1级战术。1级战术比较特殊，一般是配合莽撞的，为了莽撞的效果，你还可以把HP的个体减到最低，这里就不多说了，接下来的内容都是默认等级为50级的。和配招不同，能力分配方法相比来说是有规律可循的，因此这里会说明具体思路。

1.种族值

首先说种族值，这个是在选择了精灵之后就无法改变的东西，种族值往往是战术选择的重要参考标准。比如你需要一只精灵同时中转MEGA露帕兔、火矢鹰和MEGA雷电兽，就需要一只巨嘴河马；比如需要一只能有效反制仙和格斗，并有强大的对攻能力的精灵，笔者想不少玩家的第一反应就是剑盾魂了。我们选择战术往往都是根据属性、技能、种族这些已经定死的数据的，这些更加考验的是一个玩家的全局观。那么在精灵的能力上，除了种族值之外，个体值、努力值和性格都可以由玩家自由调整，这些就是本章主要讲解的内容了。

2.个体值

个体值往往是能力分配中最先确定的，因为个体的分配原则很简单。首先需要根据选择的精灵是否带了觉醒力量来调整个体，50级对战一个比较好的地方在于30个体和31个体往往不会影响最后的能力，不需要因为觉醒属性的问题而考虑改变速度线。其次，如果这只精灵没有物攻技能，就需要尽量压低物攻个体以减少诈骗伤害和混乱自伤伤害。考虑到实机里压个体不是那么容易的事情，所以笔者也只能说尽量压低。最后是看一些特殊需要，比如带了螺旋球的铁盘坚果把速度个体调为0，比如鬼蝉需要降低两防个体以应对百变怪，比如带生命玉的血翼飞龙需要减小HP个体到29使得每回合的反伤减小等等。

3.速度分配

调好个体后就要仔细考虑如何合理地分配能力了。一般来说，六项能力中，最重要的是速度，因为速度不受随机数的影响，而且在对战中很大程度上决定了谁具有先手行动的权利。其次是HP，因为HP非常容易控制，口袋中有大量的根据最大HP决定的伤害，以及根据等级、自身HP决定的伤害。最后你可以根据实际需要分配其他四项能力。

从速度开始说，速度分配无非就是注意一个速度线问题，尤其是对于一些需要细分努力的精灵，速度上需要精打细算。因为优先级相同的情况下，速度超过对手1点也是先手，超过对手10点也是先手，而慢了1点就变成后手了。玩家

需要考虑的是自己的这只精灵针对的是哪个线的精灵，还有在速度上投入这些努力是否值得。比如一只快龙选择带专爱头巾打击中低速盾牌以及利用神速救场，那么速度可以选择超过极限速度的巨甲龙，这样可以性格修正物攻加强伤害。但是如果选择龙舞，那么可能就要考虑修正速度使得速度达到龙舞一次后超过极限速度的MEGA雷电兽和MEGA露帕兔。再假设，一只盔甲鸟选择首发挑拨双钉做suicide lead，那么你可能要选择极限速度以扩大挑拨的针对范围，并让自己更容易先手出钉；但是如果你是钻孔啄+吹飞+羽休的配置，那么这么多速度就是完全没必要的，应该主加耐久反制物攻手，速度只需要加一点超过同类的不加速度努力的精灵即可（大师赛环境没有果然翁，所以可以不用考虑极限速度果然翁这个线）。

4.HP分配

HP努力的细分有很多讲究，首先，一般HP的数值应该是奇数，尤其是像火矢鹰、喷火龙这种被石砾扎一下就掉二分之一血的精灵，如果喷火龙HP是偶数又没有补给，那么除非清理了石砾，否则这就是它惟一的上场机会了。HP加到奇数是一个比较通用的做法，因为考虑到怒之门牙会直接伤一半HP，分奇数可以让这个技能打不掉一半HP。反正4点HP基本不会对耐久产生任何影响，那还不如多防一个怒之门牙了。另外，奇数HP也绝不可能成为8的倍数，这样就不用担心中了鬼火八回合或者踩了一把地钉八次直接阵亡了。当然也有个别情况需要你HP分偶数，比如道具带香柚果的腹太鼓战术的玛利露利，需要腹太鼓一次后立刻发动香柚果回复HP的话，只能让HP分到偶数。再比如在100级时，有的100HP种族的需要作出一个不会被地球投打破的替身，那么就只能加满HP到404，50级则不存在这种情况。总的来说，口袋中的一些定点伤害很多都很2的倍数相关，一般情况下，把HP分到奇数是绝对不会出错的。

当然只分到奇数还不够，对于一些细分努力的精灵来说，HP还有更多的讲究，这主要取决于带了什么道具。带剩饭的精灵需要细分努力的话，HP加到16的倍数+1往往会比较划算，这样能使得剩饭多蹭1HP的同时保证HP是奇数。如果带的不是剩饭，那么可以把HP控制在16的倍数-1，这样可以减小1点冰雹、沙暴的伤害。如果带了生命玉而且需要分配HP努力，那么把HP加到10的倍数-1可以在加强耐久的同时减小生命玉的反伤，有的精灵为此可能还得动个体值，刚才举的血翼飞龙就是一个例子。当然还有一个很特殊的171HP，这个HP可以保证在剩饭的配合下，连续吃四个地球投剩1HP，100级下这个数值是339，这个数值还满足16的倍数+3，可谓是中等HP种族精灵的黄金HP数值。除此之外，HP的调整还跟一些特定的战术有关。比如带了拼命或许愿或替身接力棒技能的精灵，以及防对手使用拼命的高HP种族的精灵，只需要尽量提高HP就行了。再比如非常古老的替身四次剩1HP莽撞爆果子或者配合起死回生/垂死挣扎的战术则需要满足4的倍数+1。

当然刚才说的这些都是这只精灵需要细分努力的情况，细分说通俗点就是

你的努力会比较零碎，如果你的努力分配方法是252、252、6这样的极端分配方法，那么HP上只要保证是奇数就可以了。另外，HP种族够高的精灵剩饭多回的1HP或者冰雹多伤的1HP也无关痛痒，不遵循这个准则也没太大关系。



▲像小茂那样成为优秀的培育之人。

5.攻防努力的细节

在速度和HP都确定完毕后，剩下的努力就交给攻防了。攻防的分配往往只需要注意一些细节问题，如果你的精灵的努力是细分的，而且性格修正的不是速度，那么就要观察，当努力值加到一个特定的值后，能力会上升两点，这样算是增强了努力值的利用率。另外50级下细分努力值经常会产生浪费的现象，这个时候就要注意加的努力一定要满足8的倍数+4，满足这个条件的努力值是一定不会浪费的。最后，如果精灵带了强化技能，那么强化的那项能力最好是偶数，这样强化一级后小数点后那一位不会被直接吞掉。笔者觉得这些就是攻防努力分配的核心内容了，至于在部分玩家之间很流行的把攻击加到某个数值可以确保秒杀或者2HKO某个特定的精灵，这些笔者觉得在6v6对战中是没有必要的。因为6v6对战不像双打或者三打，玩家在对战中有充分的周转压血和蹭血的机会，努力上如走钢丝一般的极限控血往往都是白费力气，更何况6v6对战中变化很多，不一定碰得到想针对的精灵。

攻防努力的具体分配依然是看精灵的战术定位，以耐久反制为主就多加防御或者特防，以对攻为主那么多加点攻击或者特攻。一般来说，如果一只精灵的种族不理想，那么就要采取单边的加法，比如皮可西当盾牌的话，要么就主

物耐，要么就主特耐，两边都加的话到头来可能谁也挡不住。再比如双刀上忍蛙为了保证主攻技能恶之波动和冷冻光线的威力，就应该主加特攻，物攻甚至可以不加。但是一些高种族的精灵就可以主加一边，副加另一边，比如双刀血翼飞龙就可以主加特攻保证流星群和火焰放射的威力，物攻可以少加一点，反正地震能四倍克制炎钢兽，也基本能秒掉物耐不多的毒刺水母。又或者月精灵这种两防都特别高的精灵选择努力平分两防问题也不大，不过最好还是要有侧重点，需要考虑月精灵在这个队伍中更有可能面对物理攻击还是特殊攻击。比如有的月精灵会主加物耐对付火矢鹰、拉恩德伦斯灵兽形态，有的会主加特耐对付MEGA雷电兽、三颜龙。

虽说攻防能力分配确实比较随意，但相对来说，耐久的分配比攻击分配更优讲究一点。首先如果有足够的努力投入的话，尽量要把特防加过物防，这样面对下载特性的精灵时，对方升的是物攻，而3D龙Ⅱ型是特攻见长的精灵，对你压力就会比较小（盖努塞克特不在大师赛环境里因此忽略了）。其次精灵有耐久这一概念，耐久=HP×防御或者物防（已有数学推论证实），这意味着HP和某防的总和相等时，HP和某防越接近，耐久越高，一只细分努力的单向盾牌往往需要注意这个问题。部分HP种族比两防种族高很多的希望做双向盾牌的精灵则要注意HP+物防+特防一定时，HP与物防+特防越接近，综合耐久越高，但其中两防的侧重点依然需要玩家自己根据这只精灵的战术需求做出取舍。

在攻防能力分配问题上最后一个需要提的问题就是比率，因为伤害计算公式大体上可以看做都是做乘法运算的，但是努力上做的是加法运算。举个简单的例子，给快乐蛋分配252点特防努力，它的特殊耐久可以提高20%，但是给快乐蛋分配252点物防努力，它的物理耐久可以提升100%以上，所以当你准备对一只精灵的攻防努力分配精打细算时，也应该从百分比的角度看问题。

6.性格负修正的选择

在能力分配问题上最后一点要提的是性格，性格的加成在之前的文章里已经说过，这里主要说的是性格的副作用一需要降低一项能力。对于多数精灵来说，这不是个难事，物攻精灵减特攻，特攻精灵减物攻（还要尽可能降低物攻），比较麻烦的就是双刀精灵。双刀精灵里也是有分类的，像舞剑双本变压的科巴鲁昂、蜻蜓点水三特攻的三颜龙，这些精灵的性格选择也没什么好犹豫的。其他精灵则需要看攻击侧重点。比如石刃+咬碎+气合拳的巨甲龙可能要带一个大字火或者冷冻光线打铁盘坚果或者蝠蝎，考虑到自己是主物攻的输出，冷冻光线和大字火对这些需要针对的精灵都是四倍克制，但因为不是本系所以加了特攻也秒不掉，所以可以选择减特攻。类似的例子还有三特攻地震打炎钢兽的MEGA喷火龙Y，三物攻大字火打盔甲鸟的血翼飞龙等等。再排除这些精灵，剩下的就是一些比较难搞的不得不减防御的精灵了，这里就要判断这只精灵更有可能面对物理攻击还是特殊攻击，其实多数耐久中规中矩的精灵都会选择减特防，因为多数先制技能都是

物理攻击。但是像双刀地狱猎犬就可以减物防，因为它物防太低，即使不减物防也是直接被先制打死，那还不如保留好原本不错的特防。最后还有个别精灵是需要减速度的，因为两攻两防都很重要，只能减速度，比如双刀剑盾魂、双刀雪巨人、双刀巨沼怪等等，双刀雪巨人可能还会在减速度的基础上加一定的速度努力，否则它这个属性对攻不能先手的话就太被动了。

7.能力复查

至此一只精灵的能力分配原则大致就说完了，如果你是细分努力的，那么在最后还要做一下检查。比如球桶菇选择了176 HP/92物防/236特防/4速度，性格大胆的分配方案，那么就比不上176 HP/172物防/156特防/4速度，性格沉着的分配方案，因为这两种球桶菇除了特防其他能力都相同，而后一种球桶菇的特防比前一种高出2点。



8.努力分配的例子

其实看完这一章后，再去翻翻之前刊登的那些队伍的能力分配，会发现有些分配确实还不够细腻，这里面确实也有实机里训练努力比较麻烦的缘故吧。如果各位读者时间充足，那么建议对细分努力好好做一点研究，这样也算是能加大自己取胜的砝码了。那么章节的最后，笔者再给一个细分努力的例子好了。

阴谋+挑拨+十万伏特+精神干扰，道具剩饭，特性恶作剧之心的波尔托罗斯如何细分努力？第一步：个体上，波尔托罗斯没有物攻技能，直接把物攻个体压到0，其余不变。第二步：速度上，波尔托罗斯的种族刚好压过极限速度的耿鬼，所以有必要花费252点努力达成极限速度。第三步：HP上，显然这种波尔托罗斯是站桩攻击的战术，剩饭蹭血是留场的资本，而且这种波尔托罗斯有非常大的几率撞到吉利蛋和快乐蛋，那么就要考虑承受地球投伤害的可能，因此花费132点努力把HP加到171。然后看两防，特防本来就高于物防而且波尔托罗斯的定位是对攻，不需要特意加耐久，所以两防可以不加。那么最后的124点努力就都给特攻保证阴谋后的输出了，刚好没有努力值被浪费。

第三章 完成队伍

单体精灵的战术确定完毕后，主要任务就是完成一支在比赛中能发挥高效战斗力的队伍了。参加比赛的队伍往往需要比较高的强度，这样在双方操作水平接近的时候能让自己更有胜算，这个刚才也提到过。那么这一章就来分析一下能提高队伍强度的几个要素。首先是尽量挑选在这个规则环境下强度高的精灵作为核心，这个在之前的序一里面已经说过。然后，有以下几点要素可以让一个队伍变得更加好用：撒钉与清钉、先手能力（高速与先制）、有较多应对面强的精灵可以作为首发、对热门精灵的应对能力、良好的联防配合和强大的进攻火力。下面会对这几项内容进行逐一讲解。

1.钉子的意义

第六世代中，钉子的种类分为四种，石砾、撒菱、毒菱与黏网。其中，石砾的释放只要一回合，一旦施加到对方场地上，除了魔法守护特性的精灵，对手所有出场精灵都会承受一个跟最大HP相关的定值伤害。而在6v6这种交换频繁的对战中，如果石砾很早被撒出去而又没有被清理，可能在整场对战会对对手造成总额上千点伤害，并且可以破解对手的坚硬特性和气息腰带。其他的三种钉子则具有一定的局限性（共同点是无法影响空军），水平较低的玩家不容易发挥这三种钉子的作用，其中黏网可能还会成全对手的不服输和乖僻特性的精灵。所以石砾在所有钉子中使用难度是最低的，而且作用明显，如果一个队伍没有石砾，那么这个队伍的易用性也许就会稍微差一点。

石砾在六代更大的意义在于对飞行系的限制。飞行系在六代可谓是第一属性，拥有太多强力精灵，比如MEGA大钳甲虫、喷火龙、火矢鹰、快龙、托尔涅罗斯等等，这些精灵都能对一个队伍的防线造成极大的压力，但是它们同时都是很怕石砾的。所以如果你在对战中成功撒出石砾，那么应对飞行系的压力就会减小很多，因为配合石砾的伤害可以更快将其击杀，否则让这些精灵一直无伤上场的话，确实很难防住。

总的来说，石砾在一个比赛队伍中的重要意义就是减少操作难度，打落和石砾相互配合可以让压血变得更容易，也能让自己的推进不会被气息腰带打乱节奏，很多攻击需要配合石砾的伤害2HKO对手。所以笔者觉得这个技能在队伍里能带就尽量带。

2.高速旋转与驱雾

考虑到环境下石砾的强度，那么作为应对石砾的手段，高速旋转与驱雾都是可以考虑的。这里需要说明，清钉手段不是必须的，如果一个队伍没有清钉手段，那这个队伍不管是否带了魔法反射特性的精灵或者首发挑拨封钉子的精灵，都应该具备快速结束战斗的能力，

且每只精灵都要有良好的应对面。因为对手总有可能靠先读操作甚至破格石砾这些手段撒出石砾，更有队伍会同时携带石砾与撒菱，再带上高攻精灵无脑强突我方队伍，如果被对手得逞的话，拖延回合对我是方绝对是不利的。所以对抗石砾的两个核心思路，一是携带清钉技能，二是用高输出压制对手，让对手找不到出钉机会，同时也有利于更快结束战斗。其中，可以用MEGA迪安茜、挑拨叉字蝠等手段对对手的出钉动作进行封锁。

这一节主要就谈谈技能清钉了，无非是高速旋转和驱雾之间的选择。比较一下这两个技能，前者的优势在于不受挑拨影响、不会扫掉对方场地的钉子、不会被对手的某些特性利用；后者的优势在于不会被反弹伤害、不会被鬼系阻挡，最重要的是驱雾的学习面远远大于高速旋转。强度较高的会高速旋转的精灵数量非常少，大师赛中最常见的就是钢钻鼹鼠、轮皮象和毒刺水母了，因为这三只精灵应对剑盾魂和耿鬼的能力比较强，而强度高的能驱雾的精灵就一抓一大把了，比如水都兄妹、铁甲螳螂、钢帝企鹅、勇武秃鹫、闪电鸟等等，也就是说，在组队时更容易找到一个驱雾的精灵和其他精灵进行联攻联防配合，而高速旋转的精灵基本就是个三选一的节奏。这或许才是现在清钉手段中，驱雾的使用率远远高于高速旋转的根本原因吧。

然而，驱雾最大的问题就在于会同时清掉对手场地的钉子。为什么现在很多队伍即使是那种普通的平衡队，也不带清钉技能呢？因为环境下驱雾使用率确实很高，而只要我方撒了石砾，且自己的队伍相对来说更不怕石砾的话，那么对手的驱雾就可以帮我方把他自己撒的石砾也给清了。这样，我方只用了石砾一回合，就赚了对手石砾+驱雾的两个回合，这个信息交换中显然是我方占了便宜。所以如果一个队伍同时带了石砾和驱雾，那么也要注意这一点。驱雾的另一个问题是在大师赛环境下，藤王蛇和手刀超人都是比较热门的精灵。藤王蛇是个人能力强，而手刀超人是因为能对付剑盾魂，这两只精灵都可以利用驱雾。藤王蛇蹭驱雾升一级回避率或者手刀超人蹭驱雾升两级物攻后都有直接拆对手一队的可能。



以上问题是用高速旋转都是不会发生的，高速旋转最大的问题在于《ORAS》新增的MEGA鬼精灵，这只精灵堪称高速旋转手的噩梦，宣告了轮皮象恐怕不再是一个可靠的清钉精灵了。毒刺水母应对鬼精灵有酸性炸弹，这是老战术了；而钢钻鼹鼠为了突破MEGA鬼精灵，甚至出了破格剧毒的点子，其实这是一个不错的想法，剧毒本身也能打打呆河马、拉恩德伦斯灵兽形态，不算鸡肋。而对于春季赛使用率前三的剑盾魂，钢钻鼹鼠可以地震伺候，毒刺水母只能靠沸水蹭烧伤，如果剑盾魂有替身则会变得无比蛋疼。所以说，钢钻鼹鼠是非常可靠的清钉精灵，以至于当一

个队伍需要一个高速旋转手时，只能选择钢钻鼹鼠，这样或许就压缩了对其他精灵选择的空间。不过高速旋转的另一个问题在于环境下另一个非常流行的坚硬头盔配合皮肤特性的铁盘坚果和叠翅鲨龙，这两只精灵都会石砾，对着它高速旋转一次就意味着直接掉了将近三分之一的HP，钢钻鼹鼠和毒刺水母在这两只精灵面前属性都没什么优势，倒是宝石海星可以很好地教育叠翅鲨龙。不过考虑到上忍蛙和剑盾魂都是前三的使用率，以及MEGA鬼精灵的强势，宝石海星在大师赛的环境下确实生存得非常艰难。

以上是笔者关于高速旋转与驱雾之间选择的讨论，当然这只是对付对手的钉子的一种手段，尤其是自己队伍中有火矢鹰、喷火龙、MEGA大钳甲虫这样的精灵的时候，给队伍配上清钉技能会更有安全感。当然组队时也可以像刚才说的，让整个队伍可以适应在有石砾的环境下作战，或者用猛烈的攻势打得对面根本没有出钉的机会，这些都是可以的。总而言之，出钉与清钉是六代对战尤其是比赛双方最重要的博弈环节之一，需要重视。

3.先手能力

先手能力包括两个方面，一个是更快的速度，一个是更高的优先级。先手能力在对战中的作用很好理解，先手能力强的精灵就算只有1HP，也可能让对手的防线乱作一锅粥。相反，无法先手攻击的话，就算自己的输出再高，也可能被对手先手直接干掉。比如龙舞一次的血翼飞龙几乎随便放个技能就可以把玛狃拉秒了，然而落荒而逃的必然是血翼飞龙，谁让玛狃拉的冰飞石能比血翼飞龙更快出手呢？一般来说，一支应对面高的队伍都需要稳定的先制技能应对对手的强化，也需要速度较快的精灵可以压制对手的速度线先手攻击。当然，并不是说要每只精灵都有这样的能力，而是队伍中需要存在这样的精灵，以提高队伍的可操作性。

六代中高速压制性精灵的代表是带专爱围巾的拉恩德伦斯灵兽形态、MEGA雷电兽、MEGA露帕兔、上忍蛙和火矢鹰。火矢鹰不仅有超快的速度，还有120威力的本系先制，救场能力非常强，所以非常受玩家青睐。MEGA露帕兔有先制技能的同时还能做到双本攻击没有盲点，对缺少物理反制的队伍的压制力非常强。我们可以看到，这些热门的高速精灵的特点是不仅有很快的速度，而且有很强的攻击能力和联防能力，甚至每一只精灵都有不错的机动性（都能掌握蜻蜓点水、变压或接力棒读对手换人继续压制对手）。其实主动攻击能力和应对面可以说是高速精灵的关键能力，正是因为这些精灵速度又比对手快，又能威胁到对手队伍里的很多精灵，才能让对手觉得自己是受到了压制。

先制救场精灵中，比较受欢迎的同样也是一些多面手，除了火矢鹰外，主要有铁甲螳螂、波尔托罗斯化身形态（电磁波）、玛利露利、MEGA大钳甲虫、蘑菇斗士、双柱力王、手刀超人、猛犸猪、剑盾魂、MEGA钢嘴娃娃等。可以看到这些精灵要么就有很强的攻击能力，要么就有不错的耐久种族和属性保证对攻的优势，应该说好用的先制精灵的选择面是相当多的。一个队伍对于带



专爱围巾的高速精灵的要求可能不是那么高，但是最好带上先制精灵，因为先制的作用本身就是反制速度快的精灵，如果队伍缺少辅助先手出招的手段，那么在对战中就比较容易陷入被动挨打的局面。

这里提一个非常热门的先手组合，（专爱围巾）拉恩德伦斯灵兽形态+波尔托罗斯化身形态，这两只精灵虽然直接占掉了两个种族条款的位置，但是可以说是最强先手组合。拉恩德伦斯灵兽形态的主要工作是提供威吓+高速攻击，因为有蜻蜓点水存在也不必太担心道具的副作用。波尔托罗斯化身形态的核心救场战术就是先手电磁波，这对于一些依赖速度或者速度强化的精灵经常是致命的。如果组一个强攻型的队伍而觉得自己的速度线依然不够稳，那么带一个波尔托罗斯化身形态用电磁波去解决更高速度的精灵是不错的选择。当然最重要的，这两只精灵都有很高的输出，这里也再强调一次问题的关键，输出能力是大家在组队对先手精灵的选材时的第一标准。

当然除了这种直接的方式以外，组队时还可以通过一些场地技能来获取先手能力，包括求雨配合轻快，放晴配合叶绿素，顺风和欺骗空间。这些技能的主要问题是它们的回合都有限，只能获得一时的先手能力。所以以这些技能为主题组队的话，也要注意不可以对场地过于依赖，队伍也必须有在无场地条件下的作战能力。

总之，先手的比拼也是队伍博弈的重要一环。技能的优先级是最重要的，因为优先级高的永远能先出手，但是技能威力普遍较小，只能应对一部分精灵。其次是必要的高速度，能充分利用自己的输出压制速度更低的精灵。最后是一些辅助用的场地技能，用以反制对手队伍中速度更快的精灵。

4.应对热门精灵

针对热门这一点笔者在上文也提到过多次了，既然要参加比赛那么就应该对比赛环境心里有个底，如果你对环境热门的精灵准备不足，那么临场操作时必然会吃一点亏。

笔者在之前的《口袋玩家》中刊登过春季赛正赛的精灵使用率，那些就是春季赛热门的标准了，各位参加不同的比赛也会有不同的环境。比如参加国外论坛Smogon的比赛就可以去官网查Pokemon Showdown的使用率；参加口

袋吧论坛的比赛就可以在PO的吧服检查使用率；参加老任的官方比赛就可以去官网查排位使用率。总之参加比赛的话，熟悉一下环境没有坏处。

其实我们审视一下这些热门精灵，可以发现它们的热门之处就在于可以压制其他热门，可谓一物降一物。比如洗衣机电鬼可以反制炎钢兽、拉恩德伦斯灵兽形态、玛利露利、火矢鹰等热门精灵，但也会被雷电兽、钢钻鼹鼠、球桶菇、皮可西等其他热门精灵打得没啥脾气。大师赛中，毒刺水母的使用率达到了前十，一部分原因是上忍蛙过于强势的缘故。相信这些环境格局的变化各位只要在参加比赛前用心准备一下，不是什么难事，本质上还是个全局观的问题。因为你心里要清楚什么精灵可以应对这个热门精灵，这个就说来话长了，大家可以去翻翻以前的单体精灵分析，自己多思考实践一下，这里就不多提了。

5.攻防配合

攻防配合是指一个队伍中六只精灵在进攻和防御上的配合，俗称联攻联防。一般很多玩家都比较喜欢攻防比例1:2的平衡性队伍，也就是3只精灵主攻，6只精灵联防，在比赛中的发挥会比较稳定。笔者也建议在不了解对手的情况下，尽量使用稳扎稳打的队伍，这也是本节的主要内容。其实大师赛是一个比较鼓励进攻的环境，像MEGA钢嘴娃娃这种精灵如果不能快速击杀，就可能直接被其团灭。应对这种精灵的思路大体是队伍里准备1～2只能中转这些高输出的精灵一到两次，然后尽量用自己队伍里的高攻精灵以更快的速度结束战斗。

首先讲一下什么是联攻联防。联攻就是进攻之间的配合了，当然，这里的进攻不一定是指强攻技能，也可以是攻击技能和变化技能之间的配合。举个例子，在笔者去年对战的某个队伍用了巨翅蜻蜓+火矢鹰的组合，巨翅蜻蜓是有色眼镜特性而且带了专爱眼镜，火矢鹰则是专爱头巾的配置。巨翅蜻蜓凭借特性和高特攻，即使面对钢系、岩石系、火系这样的盲点也可以打出巨额伤害，面对炎钢兽这样的精灵还有催眠术可以应对，而这些精灵恰好又是火矢鹰清场的盲点。有了巨翅蜻蜓在前面破盾开路，火矢鹰就能依靠自己几乎绝对的先手能力清残，何况这两只精灵都有蜻蜓点水，巨翅蜻蜓如果遇到了快乐蛋这样的特盾可以先读换人蜻蜓点水给火矢鹰，而火矢鹰遇到了呆河马、月精灵这样难缠的盾牌，又可以先读换人蜻蜓点水给巨翅蜻蜓。所以笔者觉得这两只精灵是有非常优秀的联攻能力的。再举个大师赛中很流行的组合，专爱眼镜三颜龙+MEGA钢嘴娃娃，这是利用了恶和仙之间优异的进攻盲点互补组成的联攻套路，恶系可以补仙的火、钢、毒盲点，仙可以补恶系的恶、格斗、仙盲点，而且两者一个打物攻，一个打特攻，相性非常好。对战中这样的组合还有很多，之前刊登的队伍里也有体现类似的联攻套路，大家可以多思考一下。

联防自然就是精灵之间的属性互补了。在笔者看来飞行、水、恶、钢、地是第六世代联防的中坚力量。鬼系在五代之前都是非常优秀的，不过第六世代中打落过于热门，而且大师赛环境下还

有上忍蛙这种凶残的恶系，导致鬼系除了剑盾魂、耿鬼和MEGA鬼精灵以外都不是特别好用。这里就不详谈每个属性的联防价值了，直接进入重点。第六世代中，选择联防时最应该看重的东西是抗性，尤其是无效抗性，而不是能力。事实上很多玩家对于联防也存在误区，认为联防就是盔甲鸟+快乐蛋这种高耐久种族的盾牌组合，然而只要精灵之间属性可以互补，可以互相提供上场机会，都可以联防，比如MEGA喷火龙Y+钢钻鼹鼠，MEGA露帕兔+耿鬼，暴鲤龙+UFO磁怪等等。笔者在第一段就说过，平衡队中的强攻可以交给3只精灵，但联防必须是全队一起来完成。第五世代以来，精灵的攻击能力一遍遍地强化，导致原本靠能力吃饭的盾牌渐渐失去了位置，很多精灵需要依靠抗性才能安全上场，比如高音蟾蜍因为多一个水系抗性，在联防和辅助的职能上几乎完全取代四代前的热门巨沼怪。洗衣机电鬼和拉恩德伦斯灵兽形态如此热门的一个重要原因也无非是其绝对优秀的抗性。



我们需要明白联防在对战中有什么意义。一只精灵（或许是你的核心）在对攻时难免会遇到比如先手权之类的问题而被对手压制的情况，如果我方有与之联防互补较好的精灵，就可以先换上场为这只精灵抵挡一次伤害，这样下次这只精灵还能上场输出。所以队伍之间存在联防是为了互相发挥成员的进攻价值，没有良好的缓冲的话，可能就不得不在被压制时选择炮灰这只精灵。至于如何选择联防的队友，那就要看各位对游戏的了解程度了。

然后再介绍一下攻防配合主要需要注意几点问题，一是重视精灵的单兵能力，二是重视全队的应对面。为什么要重视单兵能力呢？因为单兵能力强意味着对队友的依赖度小，可以让战术的执行更加简洁，而且单兵能力强的精灵本身就在属性、种族等数据上易于融入整个队伍，且可以充当队伍里多种职能。比如，对于操作水平不是那么高的玩家来说，使用玛狃拉+拉恩德伦斯灵兽形态+波尔托罗斯化身形态+MEGA钢嘴娃娃+火矢鹰+毒刺水母这样的组合，即使六只精灵之间没有什么战术配合，也会因为每只精灵都有很强的单兵能力而用得得心应手。重视单兵能力的另一大要点在于尽量分散精灵的职能。比如很多玩家喜欢让钢钻鼹鼠同时携带专爱围巾、石砾和高速旋转，希望它在包办工兵任务的同时还能反制MEGA雷电兽、MEGA莎娜多，事实上这种钢钻鼹鼠因为经常要换上换下导致非常难操作，而且一旦被击杀，队伍的大量功能就瘫痪了。总的来说，选择单兵能力强的精灵可以有效提高队伍的战

斗力，只要不是雨天火攻这样互相冲突的战术就可以。

选取好单兵能力强的精灵后，就要注重队伍的应对面。这一段主要想说的是一个贪的问题。笔者至今没有组过完全没有弱点的队伍，事实上也不存在这样的队伍，组队时确实应该注意尽量扩大自己的应对面，但不要对个别弱点过于纠结，尤其是参加比赛的话，最核心的问题就是应对好环境下热门的精灵或者战术组合了。那么在组队时，就要注意让六只精灵尽可能多地覆盖各种情形，而一些最终无法应对的，就用其他方式弥补。比如上一段举的队伍例子中，玛扭拉可以救场、高速压制、打落道具；拉恩德伦斯灵兽形态可以高速游击、提供电免、出钉子、中转物攻手；波尔托罗斯化身形态可以救场、破盾、高速压制；MEGA钢嘴娃娃主要用于破盾对攻；火矢鹰可以救场、高速游击、下状态；毒刺水母可以中转特攻手、清理钉子，且这六只精灵的属性互补做得也还不错，除了毒刺水母外，主动攻击能力都相当可观。然而，这个队伍因为在强攻和压制上投入了过多精灵，导致在中转异常状态尤其是鬼火这一方面做得就不是很好，那怎么办呢？只能让毒刺水母或者波尔托罗斯化身形态顶一发，然后尽量发挥本方精灵高输出的优势，在鬼火造成大量伤害之前结束战斗。

总结一下，本节主要介绍了注重联攻联防的比较平衡的队伍的一些组队要点。当然笔者也不反对大家使用属性队、短接队、hyper offensive队（这种队往往是指首发撒钉子炮灰，后面五只无脑强突，几乎完全放弃队伍的防守）这些比较极端的队伍，只是攻守平衡的联攻联防在比赛中确实更加稳健，组队技巧也更容易被掌握。

6.战术配合

最后聊聊队伍里的一些战术配合，这个算是比较进阶的战术了。刚才就说过，比较初级的玩家不用太在意整体的战术，只要尽可能选择单兵作战强的精灵，并注意一下应对面就行。战术配合的主要好处在于能让自己在操作和组队时有更清晰的组队思路，让一场对战赏心悦目。不过需要注意的是，某些团队战术配合往往可能需要花费一回合来布置战术，比如欺骗空间、求雨、黏网等等，花费一回合布置这些场地是否值得，这是需要考虑的。或者像蜻蜓点水+变压+钉子这种配合，往往这两个技能会有伤害不足的问题，无法给对手造成实质性压力。所以，如果队伍应用一些需要相互配合的战术，那么对玩家的组队水平和操作水平都会是一种考验，到了一定水平再去尝试会比较好。

对战发展至今，应该说有大量已经成体系的战术，比如接力、天气、欺骗空间、重力、火毒、冰菱等等。除此之外，还有许多局部的精灵配合，比如在上辑的全宠分析中提到的破灭之愿吉拉齐与蜻蜓点水变压联攻的体系、春季赛中chelaru选手使用的重力化身形态的拉恩德伦斯配合MEGA大钳甲虫的战术、脱离按钮鬼棺亡灵辅佐追击懒猴王的套路、飞属性爆破。这里显然没有足够的篇幅介绍这么多千变万化的战术配合，当然笔者也不希望读者在看了这些东西以后放弃思考新的战术，在这里我们就

不妨找一下这些战术的规律。

不难发现，一个好用的战术往往不需要你花费很多时间布置场地，而且可以为你带来巨大的收益。雨天战术之所以经久不衰，就是因为这个原因。求雨或者放出蚊香王只需要一回合，你就可以获得最多八回合的雨天，剩下的回合你可以尽情用轻快水系精灵输出。再比如专爱头巾追击巨甲龙+MEGA喷火龙Y，巨甲龙负责搞定喷火龙难以击杀的特盾，并覆盖天气以便于喷火龙下次上来后又是五回合晴天，这个战术只需要两只精灵配合，成本很低，但是收益很不错。而比较难用的战术要么收益不稳定，要么周期很长，比如脱离按钮鬼棺亡灵辅佐追击懒猴王这个组合，基本是一次性的战术，然而你不知道懒猴王的特性被消除后能发挥多大的战斗力；再比如88辑的仙之锁战术，这个战术就属于周期很长的类型。

所以在比赛中，我们看到的多数团队战术配合都是蜻蜓点水+变压、雨天强突、接力，其他的配合主要是两到三个精灵之间的组合战术。确实，战术越是简单，成本就越低，强度就越高，就越是容易赢得比赛。这也是笔者对于比赛队采用的战术配合的一个建议一不要玩太花哨的东西。

至于怎么思考一个战术配合，这一点笔者建议读者朋友们先脚踏实地地熟悉每一只精灵的特点，之前也强调过无数次全局观是一切的基础。

好了，以上是关于比赛队伍的一些要点，至于具体的队伍笔者前前后后在口袋玩家大师赛专栏已经刊登了十多个了，这些队伍质量都还不错，大家可以借鉴一下。

题外话 针对与阴人

最后，组队教学的最后一章讲一个针对与阴人的问题，其实这两点在平时日常的对战中没什么意思，但是比赛时为了胜利，针对和阴人也可以作为必要的手段来使用。反正多数比赛你只会遇到对手一次，针对或者阴到了对手让对手吃一个哑巴亏，也不会再有第二次了，这确实是水平较低的参赛玩家赌一把的好方法，而作为高水平的玩家，就要尽可能提防这种情况。确实，比赛往往就是这种情报与心理上的比拼。



针对的问题提过很多次，当然实施者也必须有一定战术水平才行，否则就算知道对手喜欢用什么样的队伍，也不知道应该怎样针对对手的组

队。

至于阴人，其本质就是使用一些环境里很少见的精灵，或者用一些很常见的精灵的很少见的配置，这样对手在缺乏防备的时候就能偷掉对面的一只精灵。比如春季赛的瑞士轮阶段，就有一位选手使用了比较少见的觉醒草的MEGA雷电兽，打得对面的高音蟾蜍欲哭无泪。比如首发专爱围巾拉恩德伦斯灵兽形态对着对手的上忍蛙自信蜻蜓点水结果直接被冷冻光线收掉。此外，笔者还见过专门对付喷火龙的专爱围巾的带石刃的炎钢兽，带刃叶斩专切沼王的MEGA艾雷特等等。这些配置确实都有一定的投机性，毕竟阴人的基础是这只精灵本身确实有很多战术变化，而一些冷门的配置带的人少，试探代价很大，很难去防。如果真的阴到了，那就赚了，如果没阴到，那就是浪费技能格。

针对和阴人两者照理来说也是一体的，因为先要了解环境里什么东西比较热门、大家喜欢用什么精灵挡什么精灵，以及对手喜欢什么精灵，然后就可以针对性地换个配置。比如发现某个对手特别喜欢低速联防，那么不妨带一个阴谋光翼兽，用气刃斩切哭对手。还有是大家都很喜欢用呆河马挡MEGA重钢蟹，就可以给重钢蟹带个草绳让对手猝不及防。又或是发现对手一直用铁盘坚果中转上忍蛙，就可以考虑给上忍蛙带个觉醒火。

说完了阴人，我们还要谈谈如何面对这个问题。首先还是在组队上，笔者反复建议大家使用强攻型的队伍，也是考虑到强攻型的队伍就算被阴死一只精灵，还是有机会以更快的速度击倒对手的全队。而联防为主反制力不足的队伍，被干掉一只后因为联防体系失衡，局面马上就会很被动。其次就是操作问题了，在比赛中，信息交换需要比平时更谨慎，这个问题我们下一辑再说，本辑的组队谈就到这里结束了。

大师赛夏季赛正赛赛况速递



聊完了大师赛的组队心得后，就让我们来关注一下大师赛的赛况吧。夏季赛的道馆挑战已经在7月31日全部结束，于8月4日开赛的正赛将决出夏季赛的最后冠军。本次比赛最后确认参赛的选手有73人，其中有自己一步一步从每个道

馆打过来的，也有作为道馆馆员直接持外卡参赛的选手。比赛赛制为先分16个小组进行循环赛（其中有9个组为5人组），决出小组第一名，然后进行淘汰赛，其中8强以后的比赛将在八月底在上海线下举办。

下面是由主办方整理的正赛参赛选手信息，大家来看看里面有没有自己熟悉的选手吧。

战区	选手昵称	道馆挑战次数					真爱精灵
		气象	一方	疾风	狂澜	悟色	
1	白龙桑	1	2	1	1	3	莱希拉姆
	FFF团干部新岛夕	1	2	1	1	2	莎娜多
	Scar	3	5	2	3	2	塔本奈
	阿山	1	1	1	1	1	大力甲虫
	皮卡				外卡		月精灵
2	Dark	1	3	2	3	1	月精灵
	影法师	4	3	2	2	1	电鳗王
	菜鸟新人一枚	1	2	2	3	1	罐奶牛
	风尘			外卡			拉迪亚斯
	raxy	2	1	1	3	2	皮卡丘
3	CinCin	/	2	1	1	5	剑盾魂
	玛钱子	3	1	2	2	1	大角蜈蚣
	今夜月朗星曦	1	2	2	2	1	刺龙王
	光电蜥	1	3	3	1	1	电蜥龙
	冻奶	1	1	1	1	2	拉迪亚斯
4	段王爷	1	2	1	1	1	妖精棉
	丸子	外卡					血翼飞龙
	苦味的哈根达斯	/	1	2	2	1	呆河马
	六重	6	2	1	2	1	吉利蛋
	花舞	1	1	2	2	2	光翼兽
5	夜殇	1	1	4	1	1	电龙
	蓝蕊	2	2	2	2	5	百变怪
	CaiYan	1	1	1	1	1	球桶菇
	Tibbers大魔王	3	2	2	1	3	水君
	巨DAN	2	2	4	3	1	雷精灵
6	云豪我们晚饭吃什么啊		外卡				美丽龙
	Kyriej	6	5	1	1	2	盔甲鸟
	绯舞	1	2	1	3	2	吊灯鬼
	Dream-DW7	4	1	4	1	2	惊目翁、喷火龙
	B	1	1	4	1	1	巨龙花
7	スノル	1	1	1	2	2	吉拉齐
	Vincent	1	1	3	2	1	刺龙王
	Jack	1	2	1	1	1	3D龙Z型
	xujing	1	5	1	2	1	霸王鳄鱼
	豆腐雕龙	2	1	1	1	1	豪火猴
8	轩雨星晴	1	1	1	3	2	美丽龙
	和也	2	2	1	1	1	电飞鼠
	阿草	1	1	1	1	1	爆风鼠
	花蟹还是咖喱好	1	1	1	1	2	铁甲螳螂
	子翩		外卡				可达鸭、卡比兽

战区	选手昵称	道馆挑战次数					真爱精灵
		气象	一方	疾风	狂澜	悟色	
9	empire迷茫	3	1	3	2	2	比克提尼
	Fast	1	1	1	2	1	手刀超人
	吧主甲			外卡			地狱猎犬
	light	3	1	2	4	1	喷火龙
	捕虫少年 木下	3	4	3	4	2	烈火蛾
10	武弘	1	1	2	1	2	百变怪
	Crazy	3	1	2	3	1	小火鸡
	不变哲理	1	1	1	1	2	凯路迪欧
	LJC	2	3	2	1	1	露帕兔、美丽龙
11	风王				外卡		叠翅鲨龙
	冬瓜	1	3	8	3	1	巨甲龙、耿鬼
	Kelor Derack					外卡	铁甲螳螂
	吾乃柿子	4	2	4	8		伊布
12	鸡头菌	1	1	3	2	2	重铠鼠
	晕有人盗号	1	1	1	1	9	豪火猴
	Little H	1	3	1	1	1	海皇牙
	西楼	2	1	/	1	1	豪火猴
13	木木	6	4	2	1	2	妙蛙花
	爱迪尔	5	1	3	/	2	卢卡里奥
	夜降萃梦乡	1	1	/	1	2	耿鬼
	冰华	1	7	14	1	3	巨甲龙
14	漫漫	外卡					大钢蛇
	袜神	1	1	2	1	1	吉利蛋
	狂沙	1	1	1	1	1	达摩狒狒
	影子	2	1	1	8	2	电狮王
15	里咲risa	2	3	3	3	1	妙蛙种子
	兔花	/	1	1	1	1	藤王蛇
	亨利					外卡	森林蜥蜴
	炎烈之剑	1	1	4	1	1	电鲶鱼
16	云荒	1	1	1	1	2	莎娜多
	爱叔	1	1	1	2	1	海皇牙
	迪亚鲁k	3	1	1	1	1	迪亚路卡
	吉太	1	1	1	1	/	钢嘴娃娃

那么就让我们期待一下这些选手的表现吧。如果想要及时了解赛况，可以加入大师赛的官方QQ群：217544284，或者关注我们的微博：http://weibo.com/pokemon108。在下一辑笔者将会给大家带来正赛的详细报道。

www.dooland.com

文/动感假面
编/马修

工作室访谈
——解密美丽龙模型制作

大家好，90辑的口袋工作室带来的模型制作，大家觉得怎样呢？这次口袋工作室的美丽龙也来了，而这次将由笔者对相关制作人进行采访来看看美丽龙的制作过程。

动感**假面**：本次的采访者，简称假面。
Cake：口袋工作室同人模型制作者，主要负责原型工作。
吴哥：模型制作者之一，负责打磨。
卡比征：模型制作者之一，负责涂装。

原型

Cake：你好，欢迎来到口袋精品馆工作室。
假面：你好，接下来还要打扰呢。最近在做美丽龙吗?



Cake：是的，现在才开始第一步。
假面：第一步？美丽龙的官图?
Cake：对，因为我们这个系列的就是要在还原的基础上升级，所以会要求所有的外形必须准哦，比例必须精确，各种长度和宽度也要反复对比的。



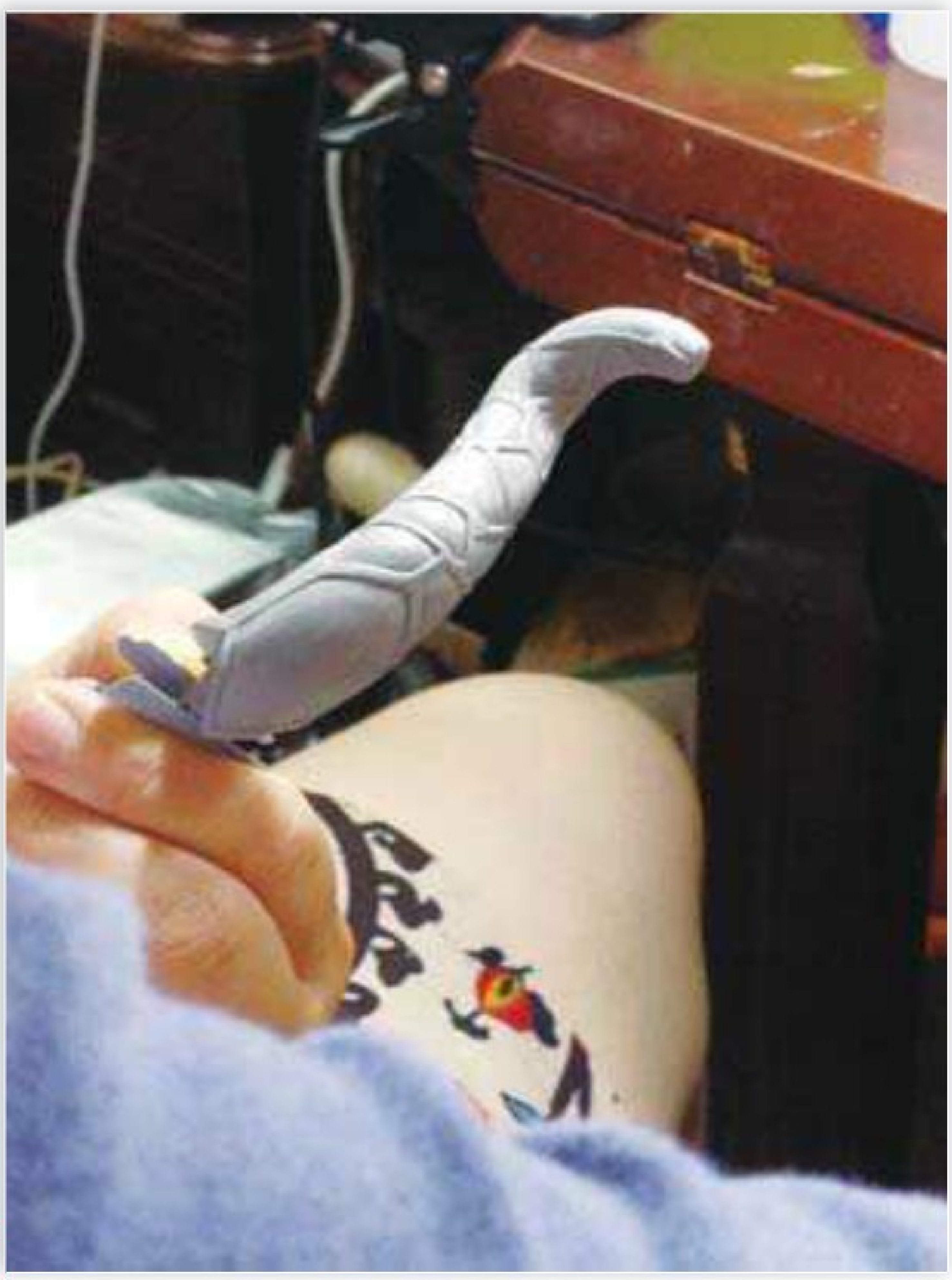
假面： 对比2D的图来做3D的比例，貌似很耗费精力和时间的说，诶，这接下来是做什么呢？

Cake： 然后就是不断地修改形状啦，一点一点撸平，找形状。在不分件的情况下尽量做到平而且形状准，之后进行分件，因为有很多死角都进不去的，日系的手办分件是一个很繁琐的过程，要考虑到最终效果和翻模，现在尾巴就是被分掉的。

假面： 为什么用尾巴来做例子呢？

Cake： 尾巴比较具有代表性嘛。





假面： 这一步为什么要用眼镜布包起来呢？

Cake： 因为这次做的材料是美国土，很容易沾上指纹的，而且为了保证效果，我们做的尾巴也没有选择刻线，考虑到的效果是浮雕效果，这样才会有美丽龙那种网格状，并且有立体感，所以尾巴做起来比较辛苦。

假面： 美国土确实要做很久才能平呢，这一步的重点是什么？

Cake： 重点当然就是要细心了，然后网格状的内部必须要把结构做好，不然看起来会没有力道。



假面：这一层刷的是什么?

Cake：田宫的油性溶剂，也可以用美国土配套的软化剂，不过软化剂比较强力，容易把表面都软化掉，所以选择了田宫的油性溶剂，也是为了去除表面的指纹，做抛光效果。



假面：美国土固化后也要喷水、补土和打磨吗?

Cake：光靠油泥刀是不行的，因为美国土的硬度低相对也好打磨，喷补土是为了看得清楚哪里有瑕疵，必须全部找出来打磨好，才能翻模，不然翻模成树脂的难度就会再大一些了。

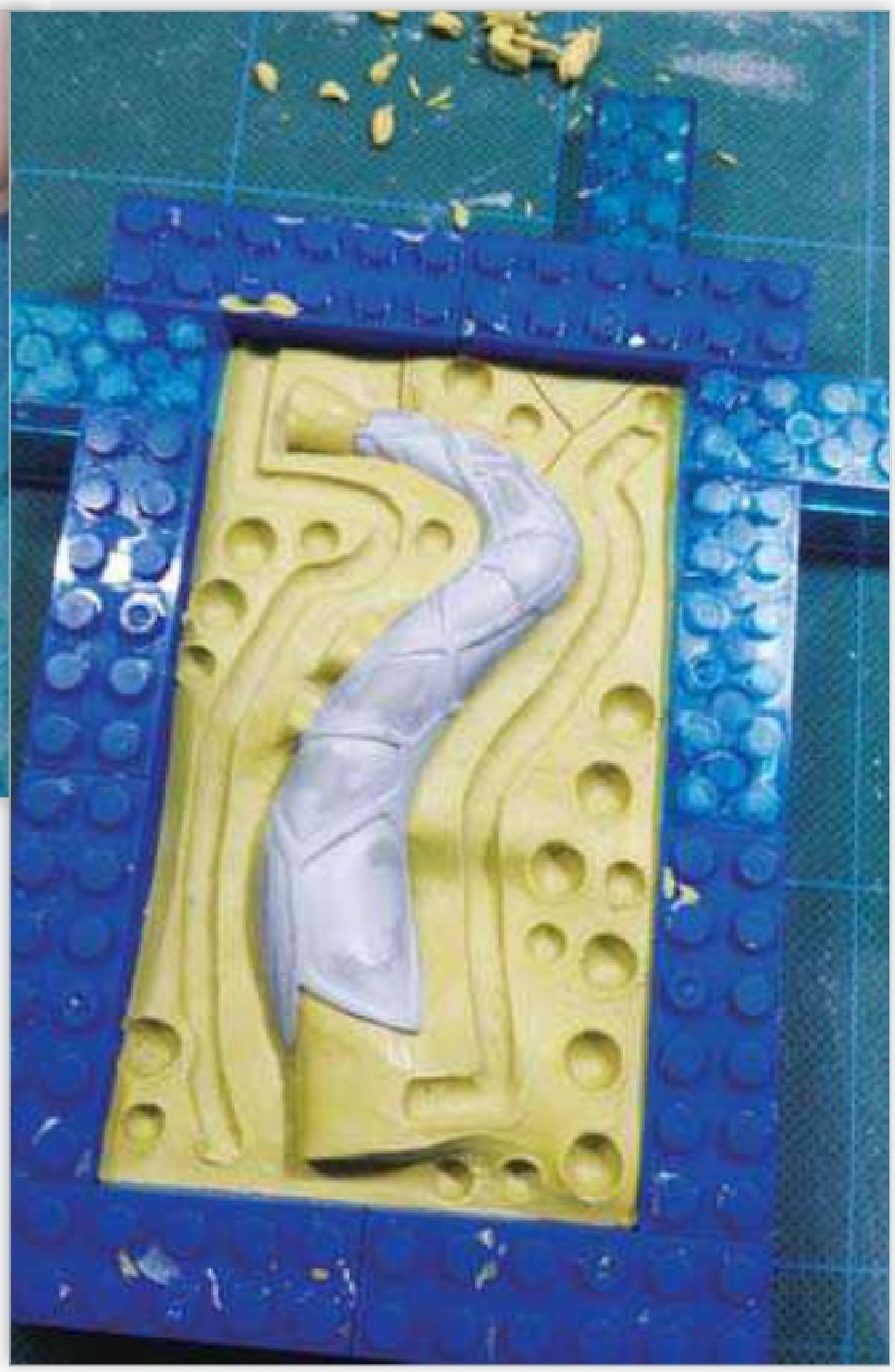
假面：美国土固化需要什么诀窍吗?

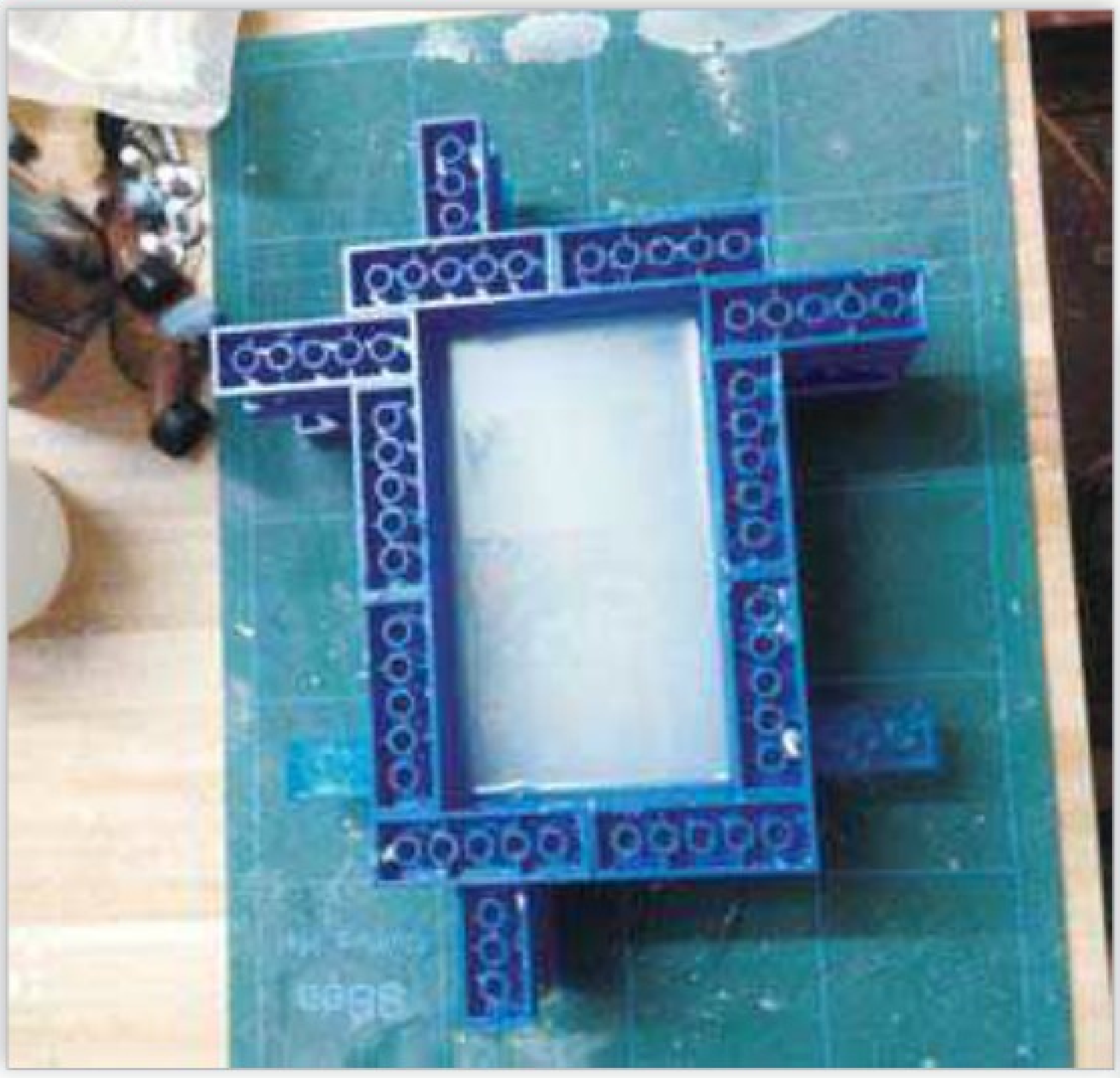
Cake：诀窍就是温度了，固化温度在130摄氏度，这个温度固化出来不会太酥，因为它的硬度不是那么高。如果温度太低的话，硬度也低，但是温度高了就会出现噩梦了，全部焦掉。所以如果大家要尝试的话，建议买一个烤箱温度计，每个烤箱的温度是不一样的。



假面：翻模看上去好困难的样子，有没有什么诀窍呢?

Cake：翻模是为了更好地保存实物，所有的翻模都是如此。树脂的硬度高，也便于后期的量产嘛。翻模是没有诀窍的，只有长期地练习，不断地去分析才行，还有翻模油泥一定要撸平，油泥的表面直接影响到硅胶模具的合模，合模直接影响到翻模出来的树脂合模线的大小。定位孔防漏槽一定要做好做漂亮。





假面： 这一步我知道哦，两边倒硅胶

Cake： 对，硅胶一定要抽真空，保证内部没有气泡，如果自己做的话可以用喷枪吹，来去除多余的泡泡，然后就是等固化了





假面： 树脂翻出来以后还要继续打磨吗？

Cake： 是的，但是先要去除水口和分模线，全部去掉之后才能磨

假面： 就像高达一样，要从板上剪下来么？

Cake： 对，道理都是一样的，但是水口一定要留在不易察觉的地方，不然会很影响结构。然后对比一下原件，看看有没有什么地方翻坏。

打磨

假面： 好，下面大家跟我来到这里，Cake那做好的原型，会交到这位大哥这边，看起来在进行打磨呢，你好。进行仔细的打磨啦！

吴哥： Hi，你好，大家好！我姓吴，负责打磨。

假面： 哦，吴哥，打磨有没有什么技巧呢？

吴哥： 汗……技巧，就是一直磨一直磨，当然材料要选择好的，比如田宫的海绵砂纸、牙膏补土，还有各种型号的田宫砂纸，都是神器，然后就是必须要细心，每一个洞每一个孔都必须要看到哦，不然老大会发飙的。





吴哥：看，全部打磨完成加上喷水补土的效果就是这样哦，之后就是全部拆开再进行每个件的翻模，这样就能做出上色的成品了！





涂装

假面：翻模完成以后就会被交到这边啦，让我们来认识一下涂装师卡比征。

卡比征：大家好。

假面：这个是要洗过吗?

卡比征：对的，因为要为上色做准备嘛，不能有灰尘，否则上色出来的东西会有一粒一粒的渣滓非常难看的；也不能有油，硅胶里面会有一些硅油，残留在白模上的话再好的漆也沾不上去，非常麻烦。

假面：里面是加的洗洁精吗?

卡比征：对的，有几滴就行了，但是要刷干净，不要等漆上去了才后悔



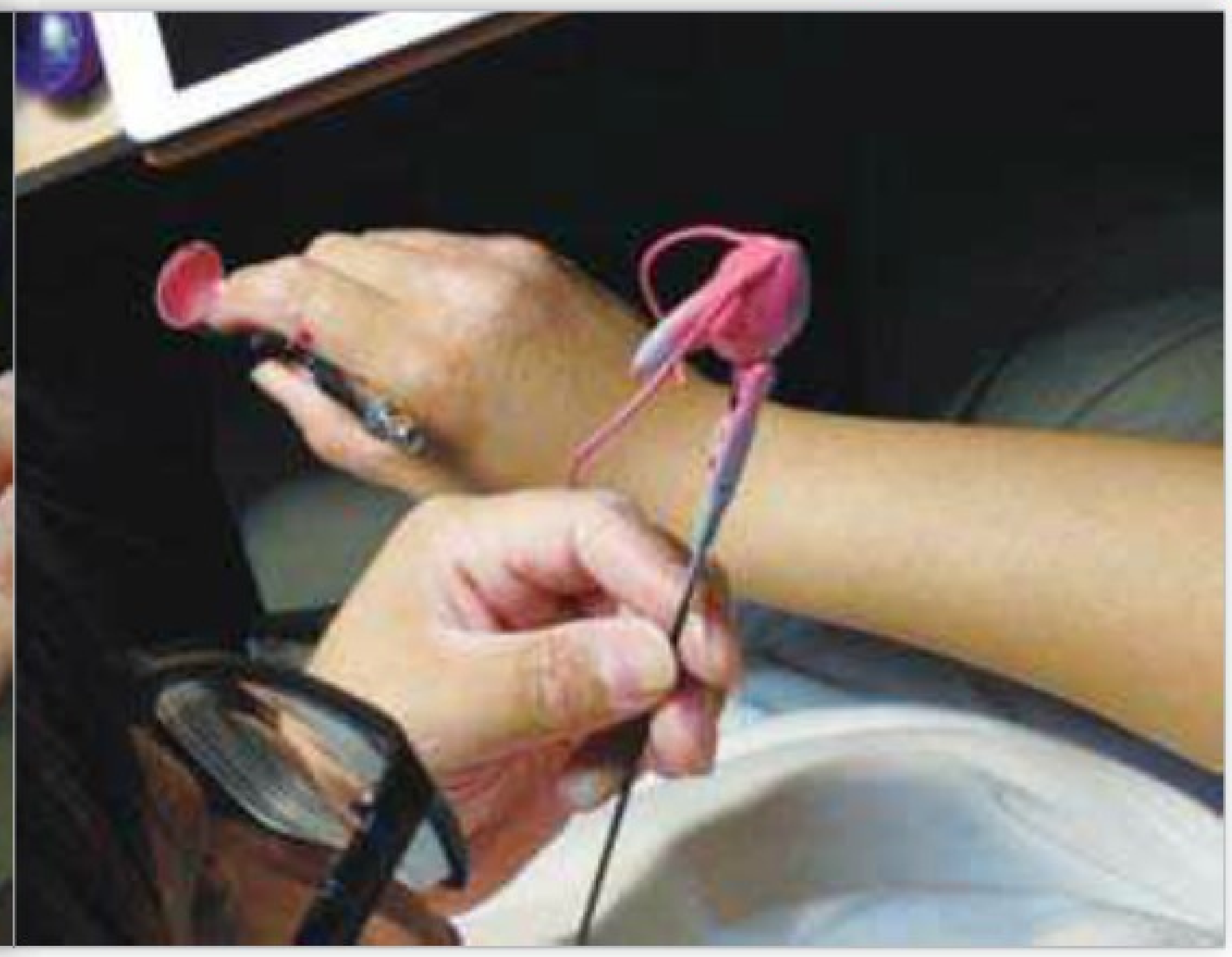
假面：开始上色了啊。

卡比征：对的，先要把各个部件全部都整理好，桌子也要收拾好。再来看颜色，调色必须要精准，部件一定要固定牢固哦，天气也要好，这是最好的。

假面：天气?

卡比征：下雨天我是不上色的，空气湿度大很影响漆的效果，发色会不好看，油漆也会干得慢，也容易粘灰尘。





假面： 那么，上色要怎么上才有渐变这些效果的?
卡比征： 先要判断上色的先后顺序，然后再遮盖，渐变的地方喷枪口径要调小，一点一点地过渡，千万不能着急，上色是一个有很多思考过程的事情，先想好再动工。





假面： 透明件的上色和普通件一样吗?
卡比征： 区别还是很大的，透明件有自身的折射，比如只喷底面的话整个就会透成蓝色了，关键是看要达到什么效果，这个冰底座的效果是下面为蓝色，上面有一层白霜，要用硬笔沾一点点白色扫上去。还有，漆的话要选择透明漆才会有透明效果。郡士和田宫都有出透明漆，要自己对比，每种的色差都有，不会一样的。还有美丽龙属于水系精灵，最后一定要上亮光油，才会有出水的效果。





假面：终于到了去遮盖的时候了！接下来就能看到成品了！

►最后还得切割水贴纸，这款美丽龙的眼睛是水贴纸的眼睛。

▼最终组合起来，美丽龙就诞生了！但是色彩和底座经过小伙伴们的建议，做了不小的修改，接下来我来带大家看一下口袋工作室公布的最终图吧！







美丽龙和食玩海皇牙的比例对比，真是大得无边无际啊，底座在发售的时候已经改成海浪特效的了，浪花泛白，比起冰底座更加有层次感和立体感，尾巴沿用透明件，尾巴尖的涂装透透的显得更清凉大气。





挑起的浪花是本作品最大的亮点，不管从哪个方向看都非常漂亮，飘扬的触须以及各个细节都非常精致。

自此，口袋工作室美丽龙制作全程就向各位介绍到这里，各位小伙伴有没有更加地喜欢这只精灵呢？最后，《口袋玩家》也会继续抽奖赠送口袋工作室的作品哦，希望各位继续支持《口袋玩家》，以及口袋工作室！更多资讯，请扫描我们的二维码哦，更多原创资讯都在这里哦！

文/新房客　编/果汁

口袋妖怪卡片游戏

天空篇3

各位玩家朋友们大家好，在这个炎热的暑假里，大家有没有被炎热击败呢？笔者是个很怕热的人，好在时常待在有空调的房间，如果是放在真的口袋妖怪的世界里，我估计不会培养火系的口袋妖怪吧！把汗擦干之后，让我们继续上辑，一起来看看《Roaring Skies》（咆哮的天空）系列的卡片。

波可比、飞翼兽、光翼兽





在这一辑的栏目中，我们将从仙系的口袋妖怪介绍起。龙系的杀手们来啦！波可比有40的HP，它的技能只有一个Sweet Kiss（甜蜜之吻），基本伤害为10，使用以后对手抓一张牌，没错，对手抓一张牌……波可比的弱点为钢×2，抵抗力为恶－20，交换消耗为一张能量卡。

飞翼兽有80的HP，它的第一个招式为Go Fetch（取回），从废牌区内寻找三张基本能量卡洗进套牌内；第二个招式为Fairy Wind（妖精之风），基本伤害为40。飞翼兽的弱点为钢×2，抵抗力为恶－20，交换消耗为一张能量卡。





最终进化的光翼兽有140的HP。它的第一个招式为Powerful Slap（强力掌掴），基本伤害为50×，光翼兽身上每有一张能量卡便投币一次，最终伤害为50乘以硬币的正面次数；第二个招式为Aura Sphere（波导弹），基本伤害为70，本次攻击给予对手后场一只口袋妖怪20点伤害。光翼兽的弱点为钢×2，抵抗力为恶－20，交换消耗为两张能量卡。

另外一个版本的光翼兽有130的HP。在我方第一回合或刚放出上张口袋妖怪的回合，都可以使用这张卡来进化。它的能力为Serene Grace（沉静的恩泽），当我方使用这张卡片进化一只口袋妖怪时，可以查看套牌上方的8张卡，取出其中的基本能量卡以任意方式给口袋妖怪们携带上。技能方面它只有一个Fairy Wind（妖精之风），基本伤害为60。这个版本的光翼兽的弱点为钢×2，抵抗力为恶－20，交换消耗为一张能量卡。

仙钻石、仙灵钥匙





仙钻石有70的HP。它的能力为Jewel Armor（珠宝盔甲），如果仙钻石在后场区，就可以避免掉来自对手的任何伤害。仙钻石的技能只有一个Spin Tackle（旋转撞击），基本伤害为60，投币，如果是反面，自身受到20点伤害。仙钻石的弱点为钢×2，抵抗力为恶－20，交换消耗为两张能量卡。

仙灵钥匙有60的HP。它的第一个技能是Look for Keys（找钥匙），从套牌上方开始，寻找一张物品卡放入手牌，之后洗牌。第二个技能为Play Rouge（嬉闹），基本伤害为20＋，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。仙灵钥匙的弱点为钢×2，抵抗力为恶－20，交换消耗为两张能量卡。看了这么多仙系的卡片，看到那抵抗力，顿时觉得老任对恶系那满满的恶意啊。

迷你龙、哈克龙、快龙





哈克龙有80的HP。它的第一个技能为Shed Skin（蜕皮），使用以后自身回复30HP；第二个技能为Slam（拍打），基本伤害为60×，投两次硬币，本次攻击的最终伤害为60乘以硬币正面的次数。哈克龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

迷你龙有50的HP。它的第一个技能为Hook（钩），基本伤害为10；第二个技能为Slam（拍打），基本伤害为20×，投两次币，本次攻击的最终伤害为20乘以硬币正面的次数。迷你龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

快龙有150的HP。它的能力为Max Wind（强风），当使用快龙进化时，可选择我方一只口袋妖怪进行满血回复。技能方面只有一个Mach Press（马赫压），基本伤害为80,，投两次硬币，如果两次都是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。快龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量





卡。

另外一个版本的快龙有160的HP，如果用这张卡击败对手的口袋妖怪我方可赢取两张奖励卡。快龙的第一个技能为Wrapped in Wind（被风包围），我方可以从手牌中给快龙添加高达两张基本能量卡；第二个技能为Heavy Impact（重量冲击），基本伤害为150。说到这里，笔者自动脑补了一下某口袋妖怪被快龙肥大的身体重量冲击的感觉……快龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡，果然很重！

青绵鸟、云翅龙







青绵鸟有40的HP，技能方面只有一个Bind Wound（包扎伤口），使用后回复20HP。青绵鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

云翅龙有80的HP，从普通系进化成了龙系，原版喷火龙、暴鲤龙等表示我都不是龙……云翅龙有80的HP，第一个技能为Song of Echoes（回声之歌），将手牌全部洗入套牌中，之后抓取敌我双方收场口袋妖怪同样数量的卡片；第二个技能为Midnight Eyes（午夜之眼），基本伤害为30，对手的口袋妖怪进入睡眠状态，发动这招是需要使用水能量与钢能量的，暂时不明白这两个属性与眼有什么关系。云翅龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡！

另外一个版本的云翅龙是普通系，它有90的HP。能力为Clearing Humming（清洁吟唱），我方场内所有无色口袋妖怪都没有弱点。技能方面只有一个Wind Attack（翅膀拍击），基本伤害为30。另外一只云翅龙顿时表示正确进化的重要性……这个版本的云翅龙的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

宝贝龙、甲壳龙、血翼飞龙

宝贝龙有60的HP，它只有一个技能Continuous Headbutt（连续头撞），基本伤害为30×，投币，直到投到反面，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币的正





面次数。宝贝龙的弱点为电×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

另外版本的宝贝龙也有60的HP。它的第一个技能为Leer（瞪眼），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个技能为Almost Flight（就快可以飞了），基本伤害为30，宝贝龙自身受到10点伤害。这个版本的宝贝龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。





甲壳龙有80的HP，它的能力为Exoskeleton（外骨骼），任何来自对手的伤害都将减少10。技能方面只有一个Rolling Tackle（滚动撞击），基本伤害为60。甲壳龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

血翼飞龙有160的HP。它的第一个技能为Shatter（粉碎），基本伤害为60，使用后丢弃场内的场景卡；第二个技能为Power Howl（能量吼叫）基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20乘以对手手牌中的卡片数量；第三个技能为Steam Blast（蒸汽爆破），基本伤害为170，使用以后从血翼飞龙身上丢弃三张能量卡。血翼飞龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。虽然可以飞了，但血翼飞龙表示非常羡慕云翅龙一家还带着格斗的抗性。

拉迪奥斯EX、M拉迪奥斯EX

拉迪奥斯EX有170的HP。它的第一个技能为Fast Raid（快速突袭），基本伤害为40，如果我方第一回合先出手便可以使用这招；第二个技能为Light Pulse（光之波动），基本伤害为110，下回合可以避免对手除攻击伤害外的所有伤

害。拉迪奥斯EX的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。





M拉迪奥斯EX有220的HP，多得吓人……它的技能只有一个Sonic Ace（音波返），从M拉迪奥斯EX身上丢弃两张能量卡，之后给对手的任意一只口袋妖怪120点伤害。M拉迪奥斯EX的弱点为仙×2，无抵抗力，无交换消耗。

雷库萨EX、M雷库萨EX





雷库萨EX有180的HP，它的第一个技能为Dragon Claw（龙之爪），基本伤害为30；第二个技能为Dragon Strike（龙之突袭），基本伤害为130，投币，如果是反面，雷库萨EX下回合不能使用这个技能。雷库萨EX的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

M雷库萨EX有230的HP。它的技能只有一个Dragon Ascent（升龙），基本伤害为300，使用后从M雷库萨EX身上丢弃两张能量卡。M雷库萨EX的弱点为仙×2，无抵抗力，无交换消耗。看完它的技能与交换消耗，笔者顿时觉得这游戏已经不用继续玩下去了……但更让人无话可说的是名字下面那排小字，任何草、火、水与电系的伤害打在M雷库萨EX身上都将减20，太强悍了。

看完M雷库萨EX的卡片，笔者觉得自己整个人都不好了，这一辑的栏目就先介绍到这里，咱们下辑再见。

栏目主持 马修

精灵中心



又一个平常的月份过去，学生党们的假期也过去了一半，玩得还开心吗？本辑为了悼念岩田聪这位一直到生命最后都在致力于传达快乐的总裁、程序员兼玩家，我们本辑的封面也以口袋妖怪的主题来为聪哥做一个道别。游戏的快乐离不开制作人们的种种辛苦努力，而在今天能坚守并传达这份快乐更是值得尊重。下面开始我们本辑的精灵中心吧。

攒钱买机

为了攒钱买机子，我在学校兼职，成为了打饭大妈中的一员……可恨的是学校爱拖工资，工钱还少，光是买NDS就攒了我大半年的钱……至于3DS，穷学生在此表示哭着求饶了。

广东 李琦琪

昴星团：学生党是真不容易，买一台NDS就要被学校剥削那么久。

果汁：既然是打工，为什么还要去学校呢？

马修：说实话，学校对学生有绝对权力而且不好说理，这种工还是不要打。

阿鲁：少女啊，还是去肯德基麦当劳什么的别地方去打工吧，发传单等等也都行。

大舌头一族

看到碟里耿鬼甩舌头，才发现耿鬼是大舌头，上忍蛙也是。

汕头 那个人

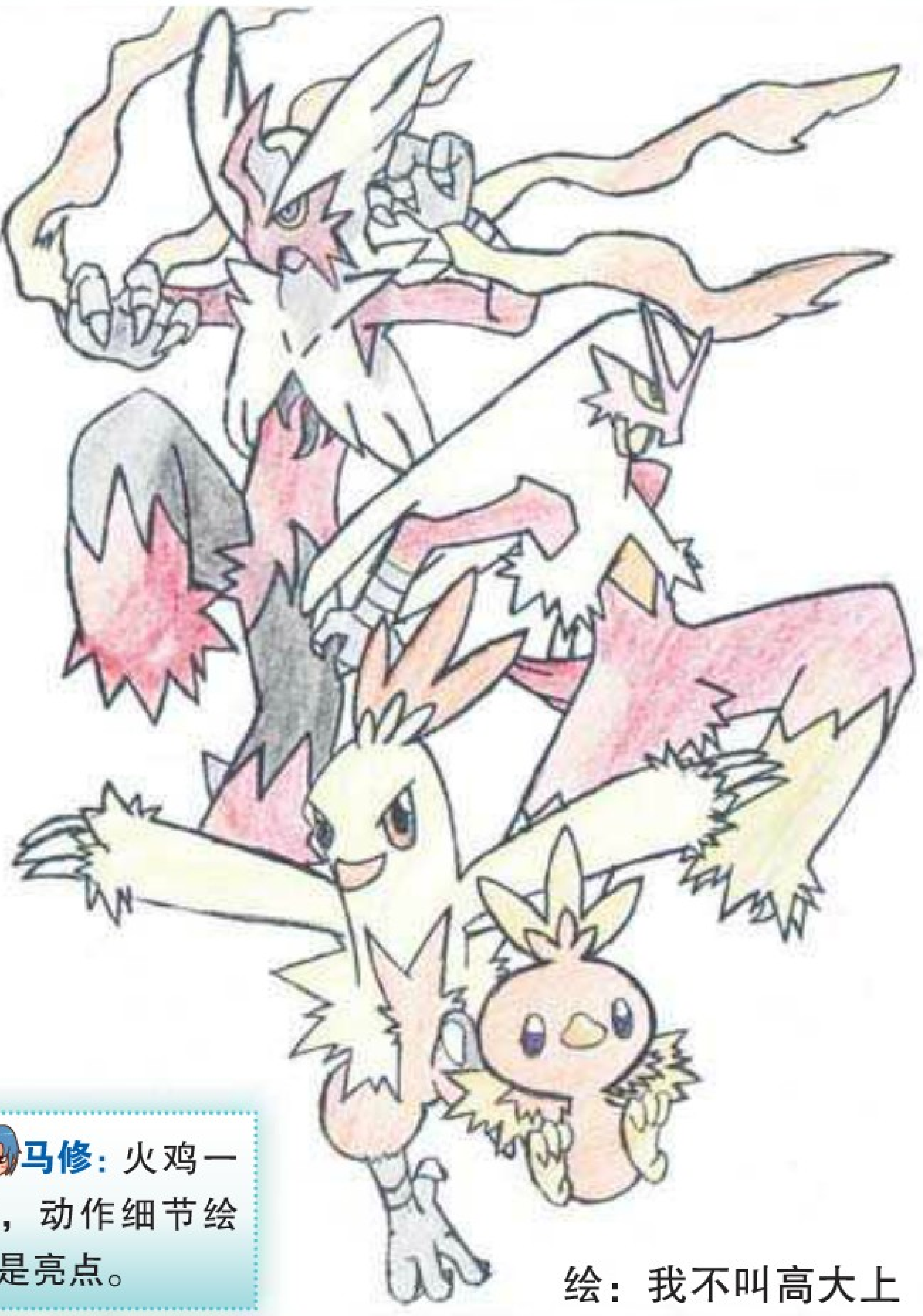
阿鲁：你竟然漏了长舌贝。

果汁：上忍蛙是怎么回事？

昴星团：脖子周围那一圈围巾和面罩其实都是舌头。

马修：最开始的时候我也不信，但官方公布真相后就有点不忍直视了。

玩家画廊扩大版 · 火鸡全家福



绘：我不叫高大上

马修： 火鸡一家，动作细节绘制是亮点。

一种对话

经常和同学如下对话：

“你看过《口袋妖怪》吗？”

“没有耶。”

“那《神奇宝贝》呢？”

“也没有……”

“《宠物小精灵》呢？”

“哦这个看过！”我该说什么比较好……

常熟 瞳之翼

果汁： 你说皮卡丘的话，他们应该就秒懂了。

阿鲁： 那就用《宠物小精灵》和他们交流吧。

昴星团： 不同地方的电视台好像放过不同译名的版本？

马修： 为何我记得我当时看的是“神奇小精灵是我的了”……

玩家画廊扩大版 · 贺电《宝石》



绘：莆田 进击的Pika

马修： 还以为本体是女孩子……原来是电鬼。

玩家画廊扩大版·伊布



绘：上海 二卡

马修： 画在回函表边空白处的可爱小伊布。

玩家画廊扩大版·META AZELF



马修： 梅塔装的阿克诺姆，很帅气的说。

绘：杭州 忧郁の蓝圣菇

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
大连	lxn	997962541
厦门	乌瑟尔	1914117268
韶关	咕喵	2952247677
武汉	三组妹抖长	2509434155
西安	银	992482451

要等到9月

大学狗进入考试月了，然后听到《口袋迷宫》新作的消息，可是……为什么要等到9月，不让人在放假玩啊！（明明每个学期初都发誓要默默当个学霸的说。）

广州 皮比

果汁： 《口袋妖怪》的游戏不是大多数都在9月发售嘛。

昴星团： 会不会是官方让玩家在假期把坑都填好了再来迎接新的《口袋迷宫》？

阿鲁： 发誓后就当一个学期的专职玩家，我说得对不对？

马修： 这位同学和我一样，每学期开学时都立志当学霸。

变脸

我有一个朋友，对《口袋妖怪》表示非常喜欢，超梦都满级了。在我没和她说《口袋妖怪》的时候，她可以用恶劣至极来形容；我一说《口袋妖怪》，她整个人都跟皮卡丘一样乖巧了！

福州 烛天

马修： 据说二次元动漫里这样的妹子很多。

昴星团： 《口袋妖怪》里就有啊，武藏大人！

果汁： 能和皮卡丘一样乖巧的妹子，恶劣起来到底会是什么样呢？

阿鲁： 以后你就和她说《口袋妖怪》吧，尤其是值日和考试前。

89辑调查之你习惯的《口袋》译名

比较习惯神百上的译名，看《口袋玩家》的名称愣是摸不着头脑。（掩面哭泣，嘤嘤嘤……）

韶关 咕喵

随意啦，叫着方便就成。倒是台湾的翻译越来越坑了。

成都 智窗

习惯于刚接触《口袋》时听到的名字，因为第一面会给人留下深刻的印象，比如电栗鼠、巨甲兽、血翼飞龙、盖欧卡等。

大连 lxn

以前一些5毛一包的盗版卡片看多了，说实话一些较官方的译名记得有点累。不过更希望能记官方店的，跟大多数人沟通起来也方便，就像统一普通话一样。

厦门 guyu

其实无所谓吧，只是有时会不太习惯，反正能看懂就行。

福州 toothy

《漆黑》的译名，像七夕青鸟、巨金怪、由基拉、烈空座这样的译名。

厦门 乌瑟尔

《口袋玩家》的译名更专业官方一点，音译名很棒很好听。

西安 萝卜

最习惯于“宠物小精灵”这个粤港澳的名字！很不喜欢“神奇宝贝”，“口袋妖怪”算内地官名还行，至于“精灵宝可梦”直接是英文谐音……

广州 why-ke

老D的名字，以前上小学时玩的是《宝石》，后来有重温了《红·绿》，觉得肥大这译名印象深刻。

武汉 三组妹抖长

皮卡丘，只有一种译名！

中山 张毅华

唯一王、肥大、化肥、自杀鸟、屠龙勇士、绿毛虫等。

无锡 赵日天

马修：这个调查不仅在回函表上，在贴吧和微博也都有调查，当时本人也悲凉地想过，当年一起弄出《口袋玩家》现有这套译名的合作者以及接受的读者们，是否已经远离了《口袋玩家》甚至《口袋妖怪》，还好多数读者都已经习惯并支持着，既然如此，现有的这套译名就继续采用了，但这套译名也不是铁板一块，如果发现有不合适或意思错误的译名，也请大家提出来，小编会择善从流的（如将棘飞龙改为赤面龙）。

90辑调查之有没有因为《口袋》和小伙伴争吵过

有，很多，因为身旁的人都是我拉入坑的，小学时曾和一个被我拉入坑的因为家门鸟是否纯飞而论了半个午休。

上海 Gary胡

首先，要有感情且一起玩《PM》的小伙伴，所以我从初中以来就没因为《口袋》和别人吵过了。

广州 皮比

有，主要是为了是否能秒杀一只怪而吵个不停……

南宁 曾包

好像没有，偶尔会有几个同学说幼稚，其实自己喜欢就好了。

福州 toothy

嗯，关于水君是否是个柔美的汉子（……）而争过，我的点真奇怪OTZ。

苏州 枭有羽

我在小伙伴中是权威，但是在网上没少和人争。

大连 噗家

从没争过，可能是性格的关系吧……反正过后说的什么都忘了。

深圳 影

在网上和人争过，本来是开玩笑聊欢乐打法，可有个人拿出一副“你个小白”的高高在上姿态BALABALA，我怒了跟他理论了……

CL178563

以前和表弟争吵过，争论小光和小霞谁更配智爷……想想那时候好闲啊。

广州 皮卡啾

有过一次争吵，我的机友竟然用改过的神兽跟我打，我怒了，当时就说以后再不跟他联机了……

长沙 M明

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
浅蓝梦幻	88	口袋画廊	华丽大赛	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
曲曲	76	口袋自由谈	再见，小宇	联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版



常熟 瞳之翼

马修：这张是有点御姐气质的妹子自画像。



厦门 guyu

马修：话说这是把自己装扮成某种生物了么？



武鸣 阿然呀

马修：猫嘴卖萌的妹子自画像。



北京 黑猫

马修：莎娜多与人类的相似度简直太高。



广州 皮比

马修：因为85辑赠品在包装袋中塞反而倒是的沼跃鱼。

口袋聊天室

喜欢《Pokemew 青之救助队》，支持猫姐，小孟太萌啦！

南昌 青色De璃

马修：猫伊最近有自己的事业，但还在坚持更新，不过篇幅肯定不如以往，所以也请大家理解并继续支持啦。

争取虐掉期末考试，好名正言顺地买3DS，

上海 茉耗纸

马修：现在到暑假了，把期末考试虐得怎样了？3DS入手了没有？

希望在目录页上列上主机，否则一些业界的看起来有些糊涂。

广州 赵可

马修：《口袋玩家》涉及到的主机并不多，但在专题、特企和业界话题里又太多……不过目录页放些《口袋妖怪》常见的主机平台的对照还真是可行。

突然发现一位同级的男生手持3DS，心中顿时十分惊喜，毕竟我们学校的玩家都是Xbox 360或PSV为主。到时候可以找他要FC码和邂逅通信船票了。

广州 Crystal_Arrow

马修：于是成为机友没？其实相比那些周围都在打网游页游手游的班级学校，你校的电视游戏机环境已经算不错了。

好想要全MEGA进化的贴纸啊。

深圳 张木头

马修：全MEGA的话数量有点多，但是能一次性送出倒也可以考虑的说。

随着时间的推移，对《口袋》的心慢慢淡了，包括其他兴趣上的覆盖，以后买《口袋》游戏就冲一周目休闲玩；呃，这么想想也不错！

苏州 老总

马修：休闲也是一种游戏体验啊，更何况《口袋》的休闲体验也相当优秀，顺便也还是把二周目的一些事件给完成一下啦。

铁旋大叔的笑声毁了他憨厚的外表。

汕头 那个人

马修：其实想说的是，这种大叔大伯在现实中很多……

准备暑假去日本的精灵中心浪一番，希望一切顺利吧。

鱼子君

马修：近期行程如何啦，小编完稿这两天正赶上呆呆兽日，鱼子君若赶上可以考虑“呆呆兽的尾巴”，比游戏里便宜多啦。

很疑惑为何不使用PM官方译名？

厦门 小凡

马修：前期正在做译名使用调查，不过现在看，大多数地区玩家对台湾官方的叫法还是有文化上的认同障碍啊……

我知道让小编加页很困难，但还是希望书能再厚一点点，一点点就行……

成都 路比

马修：书不加页而加厚度的话还是可行的：把前面的铜版纸换成书纸，书的厚度就上来了。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

特别提醒：注意事项请翻阅目录页“投稿须知”。

深圳 张木头



马修：看样子在牵手，又像在抢精灵球……

广州 kyugo

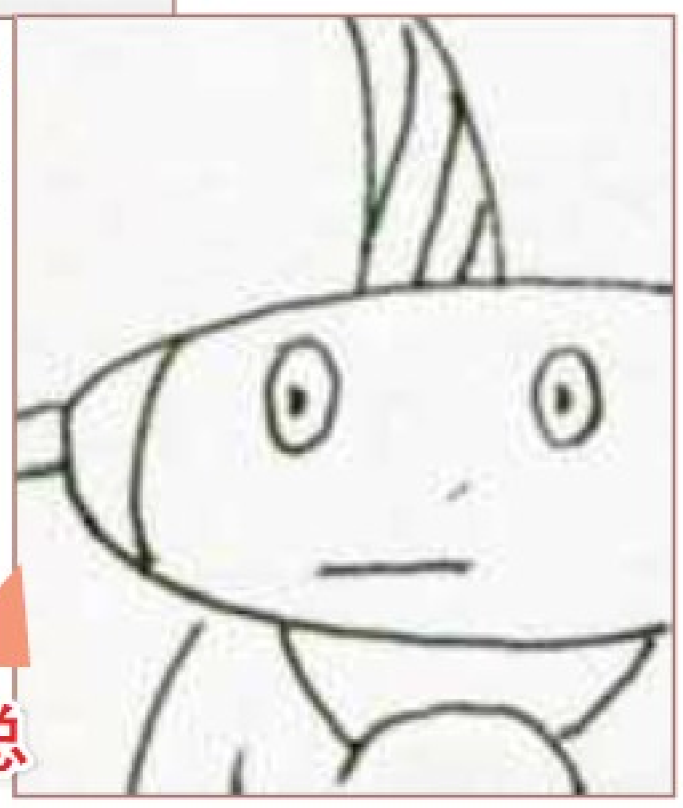


马修：思绪有些混乱的沼跃鱼。

厦门 小白猪



马修：这南瓜的描述虽然阴森但模样还是非常可爱的。



马修：扁脸而且闭上嘴巴的沼跃鱼。

苏州 老总



马修：这雷丘也太可爱了。

雷球



马修：用水笔绘的梦幻，软软的感觉。

广州 浅蓝梦幻

网购/邮购信息

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、92辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、232、234～236辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.13，定价35元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，**快递费仅2元，购买满28元快递包邮！**

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

邮购 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

www.dooland.com

口袋妖怪原型探析——沙漠度假村

和现实世界的生物一样，口袋妖怪们也有着各自不同的栖息地。在环境恶劣的干燥沙漠中，也照样有许多口袋妖怪在生活着。这次我们就来介绍一些在《黑·白》版的沙漠环境中生活的口袋妖怪们。

文/海月真冬　编/果汁

No.551沙鳄鱼& No.552痞鳄鱼& No.553霸王鳄鱼

沙鳄鱼是《黑·白》版游戏发售前除了御三家和神兽外最先公布的7只口袋妖怪之一，伴随着新形象而来的是新的属性组合地+恶，以及新的特性自信过剩，让玩家眼前一亮。



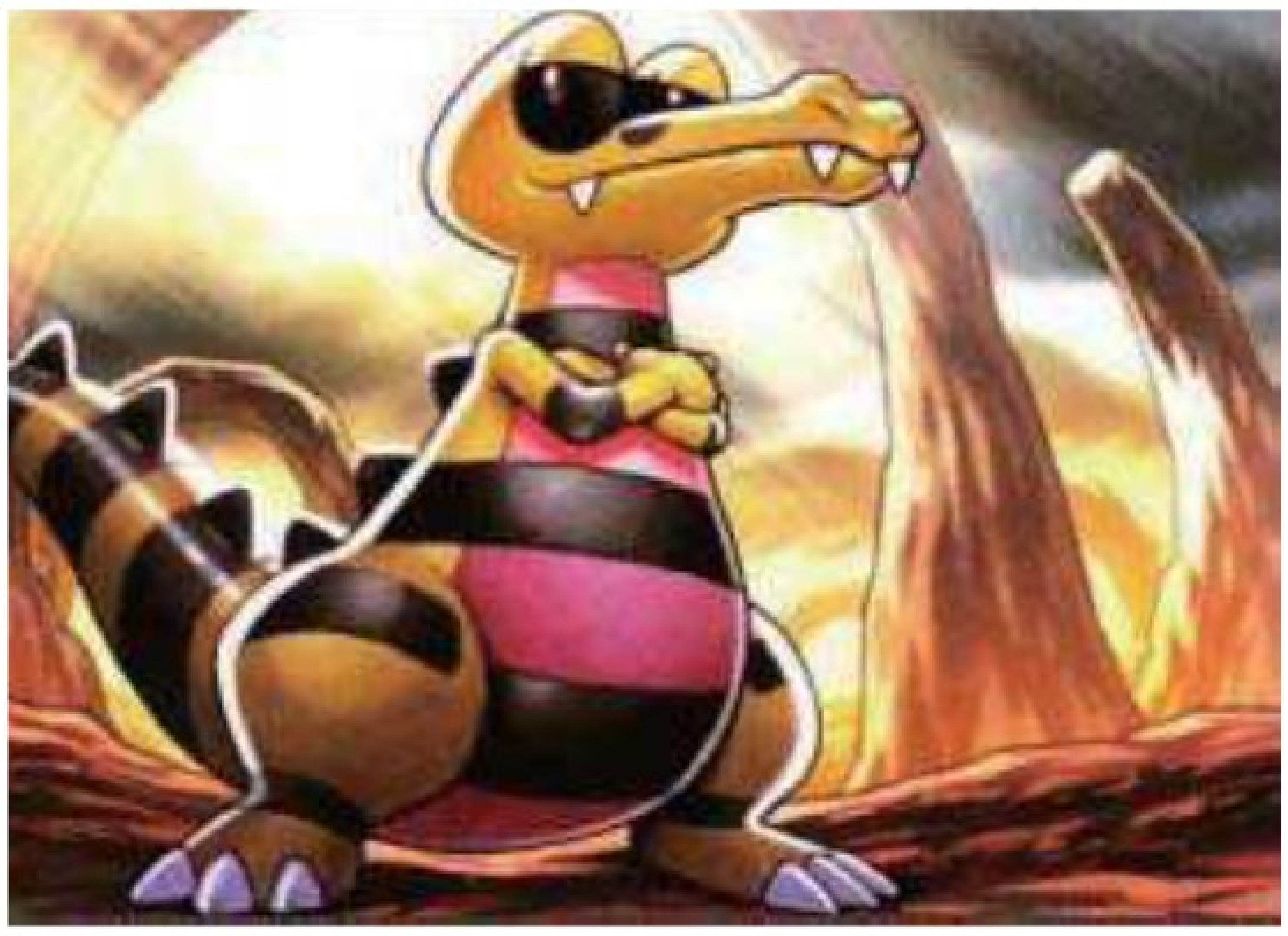
在第四世代，出现了以河马为原型却生活在沙漠中的口袋妖怪，而这一代，同样也出现了本来是生活在水中的生物却生活在沙漠里的设定，也就是沙鳄鱼这一家。沙鳄鱼的日文名为**メグロコ**，是めぐろ（黑眼）和**クロコダイル**（鳄鱼）的拼合，说明它的原型来自鳄鱼。而从它的法文名中则可以看出，具体的原型可能指向了凯门鳄。

凯门鳄是一种中小型鳄鱼，属于短



▲凯门鳄

吻鳄科。一般来说，提到鳄鱼，人们都会联想到它恐怖的大嘴，而凯门鳄相比某些鳄鱼，咬力要低一些，而且张开嘴的肌肉也不发达，非常符合进化链中最初形态的形象。除了生物原型之外，沙鳄鱼的形象还参考了墨镜，这也是它名字中“黑眼”的来源。通过图鉴介绍我们可以得知，沙鳄鱼的黑色眼膜可以保护它的眼睛，这一点大致上是参考了现实中的鳄鱼流泪的现象。以前，有很多人都在争论鳄鱼是否真的会流泪，后来被证实为会流泪。不过与人不同，鳄鱼流泪不是感觉悲伤，而是排出体内多余的盐分。鳄鱼的眼泪是从瞬膜（一层透明的眼睑）后面分泌出来的，瞬膜便可以保护鳄鱼的眼睛。

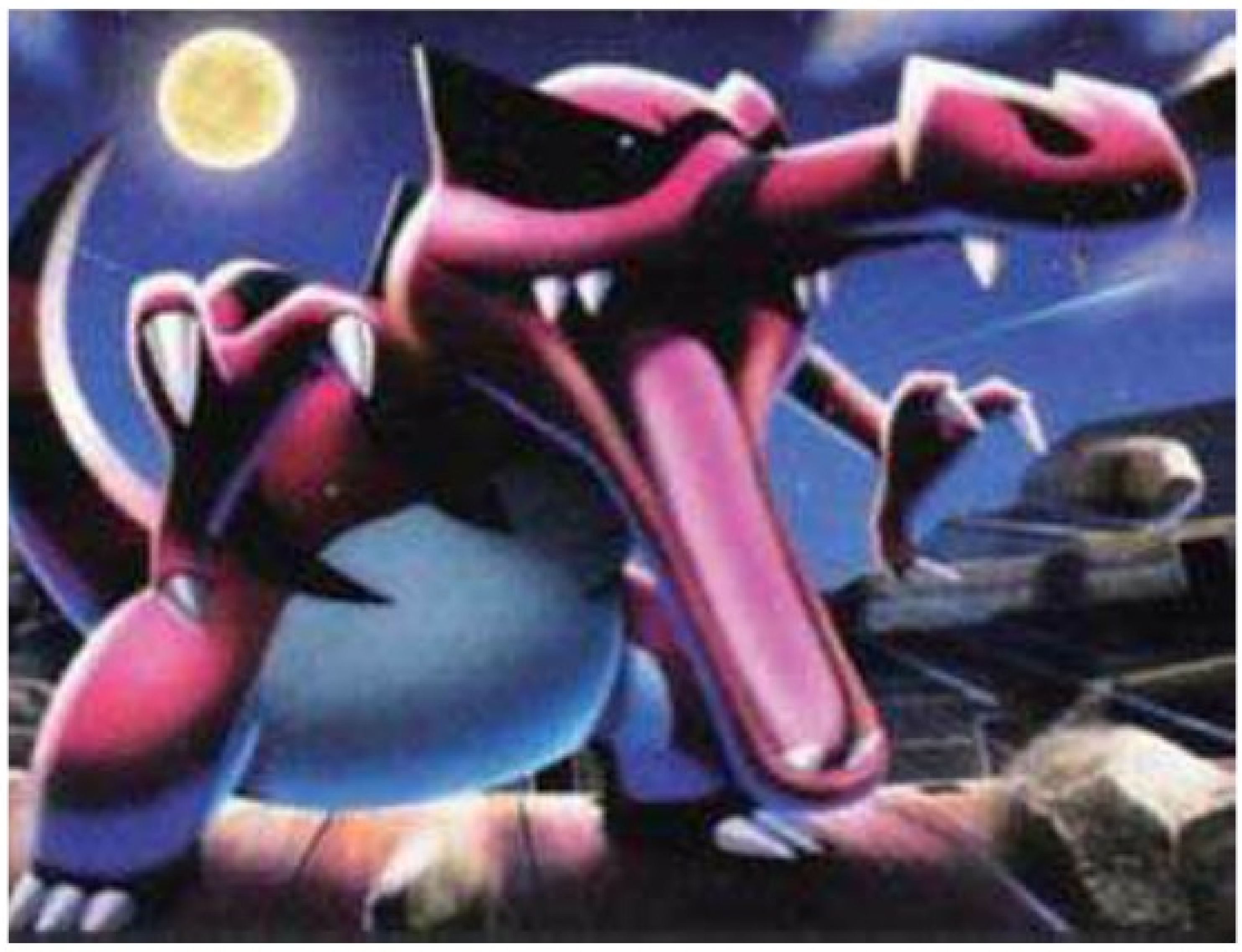


原本以为沙鳄鱼会延续沙河马那样的构造，没想到进化之后却变成两足行走了。沙鳄鱼的进化型痞鳄鱼一副十足的街头混混形象，名字ワルビル中也包含了わる（坏）的词根，除此之外，原型也从凯门鳄转移到了名字中提到的ガビアル（长吻鳄）。长吻鳄同它的名字一样，是一种体型修长，上下颚也细长的鳄鱼。它是一种淡水鳄鱼，喜欢水流湍急，水质较好的河水环境。



▲长吻鳄

在图鉴中提到，痞鳄鱼的眼睛能看到物体的热能，而在特别篇漫画中也有馆主使用痞鳄鱼看到男主的口袋妖怪的热能，从而在黑暗中找到它的一幕，关于这一点，设计者很可能是参考了蛇的热定位能力。蛇的视力近乎为零，但仍然可以在黑暗中准确地捕获远处的猎物，这就是归功于它的热定位能力。蛇拥有红外线感知能力，在它的舌头上排列着一种类似照相机的装置，能够让它看到生物散发出的热能，从而准确地探知到猎物的位置。人虽然没有这种能力，但佩戴特殊的护目镜的话也能探测到红外线，设计者将护目镜与鳄鱼的形象结合，再参考了蛇的能力，可以说是非常绝妙的组合。





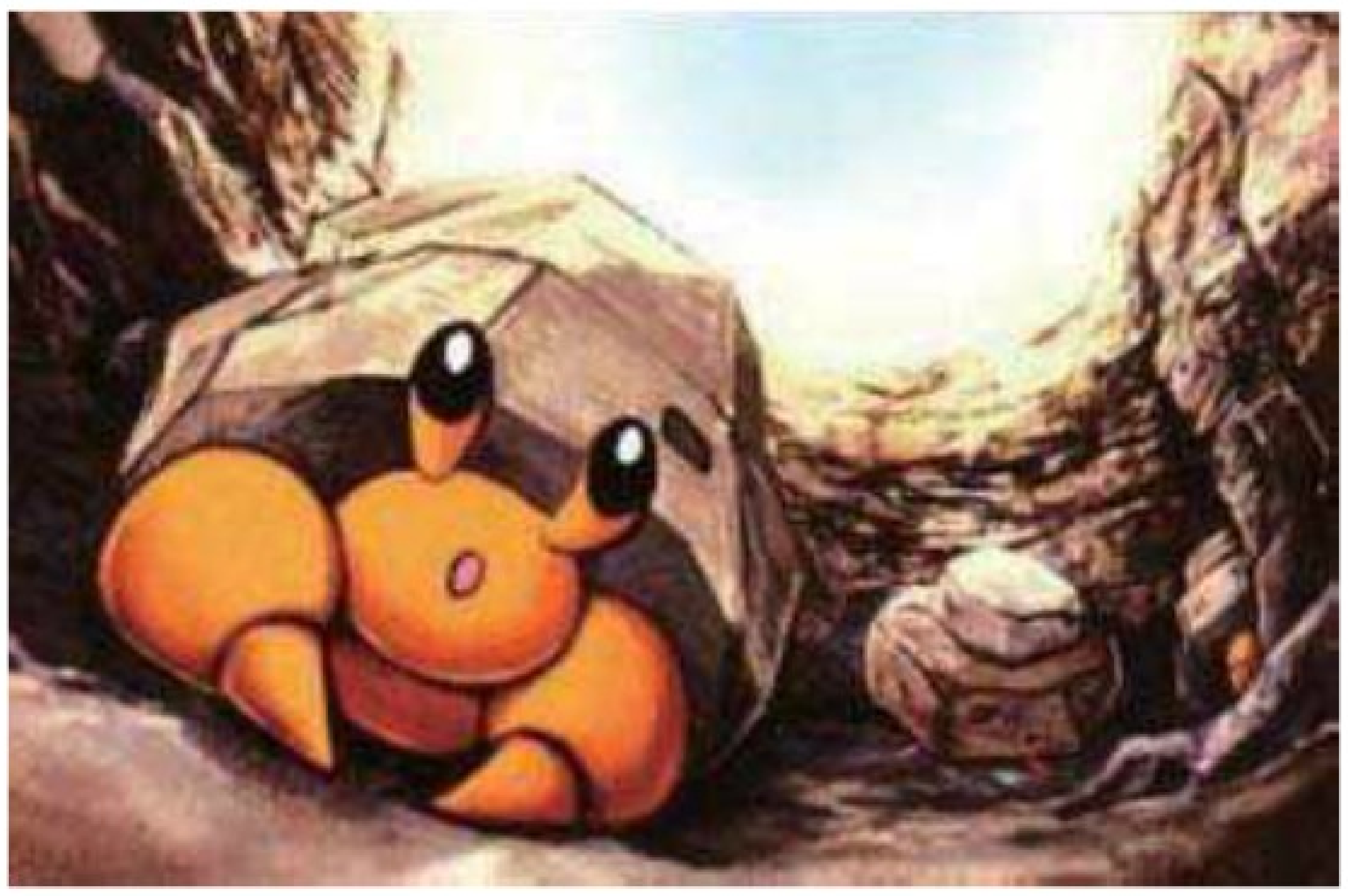
再度进化之后，痞鳄鱼成长为霸王鳄鱼，除了身体变大变红之外基本上没有什么改变，名字同进化前一样仍旧来自坏和长吻鳄，说明它的原型也没有变化。不过，从图鉴上可以得知，它的眼睛变成了



放大镜，可以将远处的物体放大，方便捕猎，这或许也是参考了蛇的捕猎能力。虽说在沙漠生活的鳄鱼只存在于口袋妖怪世界，但也不能完全说沙鳄鱼系列就是凭空捏造的。因为同样属于爬行类的蜥蜴家族里就有在沙漠中生活的种类，例如沙漠石龙子和砂鱼蜥。沙漠石龙子生活在沙漠，可以挖掘结构复杂的洞穴，而砂鱼蜥则可以在砂中游走自如。

No.557寄岩蟹& No.558岩宫蟹

同沙鳄鱼家族一样，这一组口袋妖怪严格来说也不是以生活在沙漠中的生物为原型设计的，但经过了巧妙的转化之后，使得玩家觉得它们即使生活在沙漠也不足为奇。



寄岩蟹的原型从形象上就可以推断出，为生活在海岸边的寄居蟹。



▲寄居蟹

寄居蟹是一种比较有趣的节肢动物，它们会吃掉软体动物，如贝壳的肉，将壳占为己有而得名。随着寄居蟹的成长，它们必须要更换不同的壳来生活。虽然大多数寄居蟹的壳都是贝壳，海螺，但也有一些例外，例如有的寄居蟹的房子是蜗牛壳，甚至还有拿瓶盖当壳的。寄居蟹是杂食性动物，不管是食物渣，海藻还是寄生虫，各种食物都吃，因此养鱼的人很多会在水族箱里放一两只寄居蟹，帮助清理水族箱。寄居蟹除了换壳这点受人关注之外，其与别的生物的共生关系也十分出名，比如它同海葵的共生关系就是个鲜明例子。海葵可以为寄居蟹提供某种程度的保护，寄居蟹则可以带海葵在海底旅行，捕获猎物。当然，不仅仅是海葵，大多数寄居蟹与刺胞动物都有共生关系，例如与水螅也是，水螅能提供寄居蟹保护，自己则能获得碎屑，并在大量寄居蟹聚集时促进自身的有性生殖。



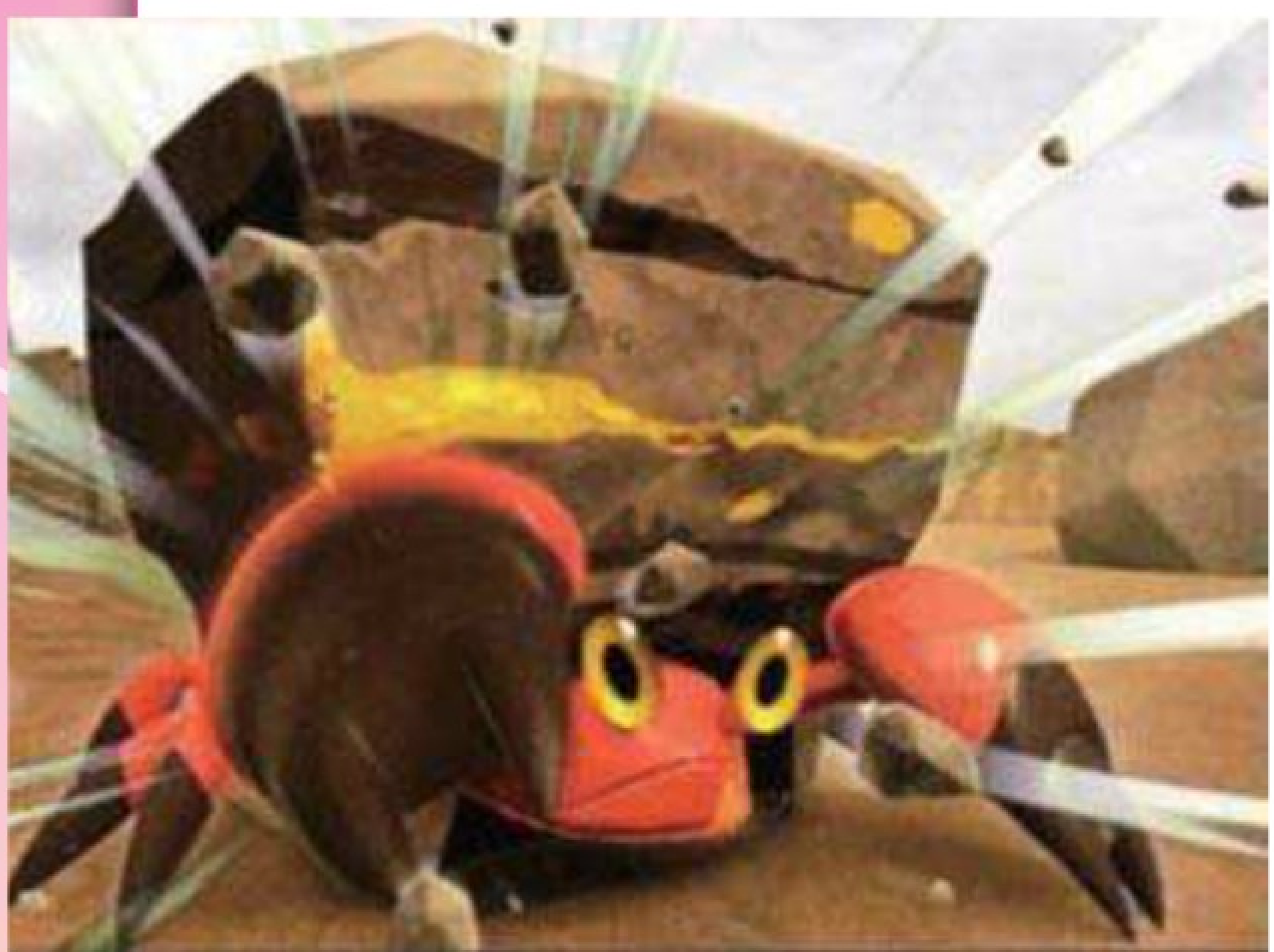
▲寄居蟹与海葵

再来看看口袋妖怪里的寄岩蟹，它的形象与寄居蟹完全吻合——除了背上的

壳变成了石头之外。也就是说，设计者将海螺，贝壳等软体动物替换成了石头，而石头与沙漠相配完全不会有什么奇怪的地方，这只口袋妖怪也就理所当然地被安置在沙漠之中了。通过名字，我们也可以看到寄岩蟹与寄居蟹的关系。**イシズマイ**，前半部分来自石头，后半部分则来自仮住まい（暂住），所谓暂住也可以理解为寄居，自然就是在指寄居蟹了。另外，根据开发人员所说，原本寄岩蟹还有尾部会喷火的设定的，它通过尾部喷火来烧制自己的巢穴，但后来觉得太过麻烦于是便取消了这个设定。



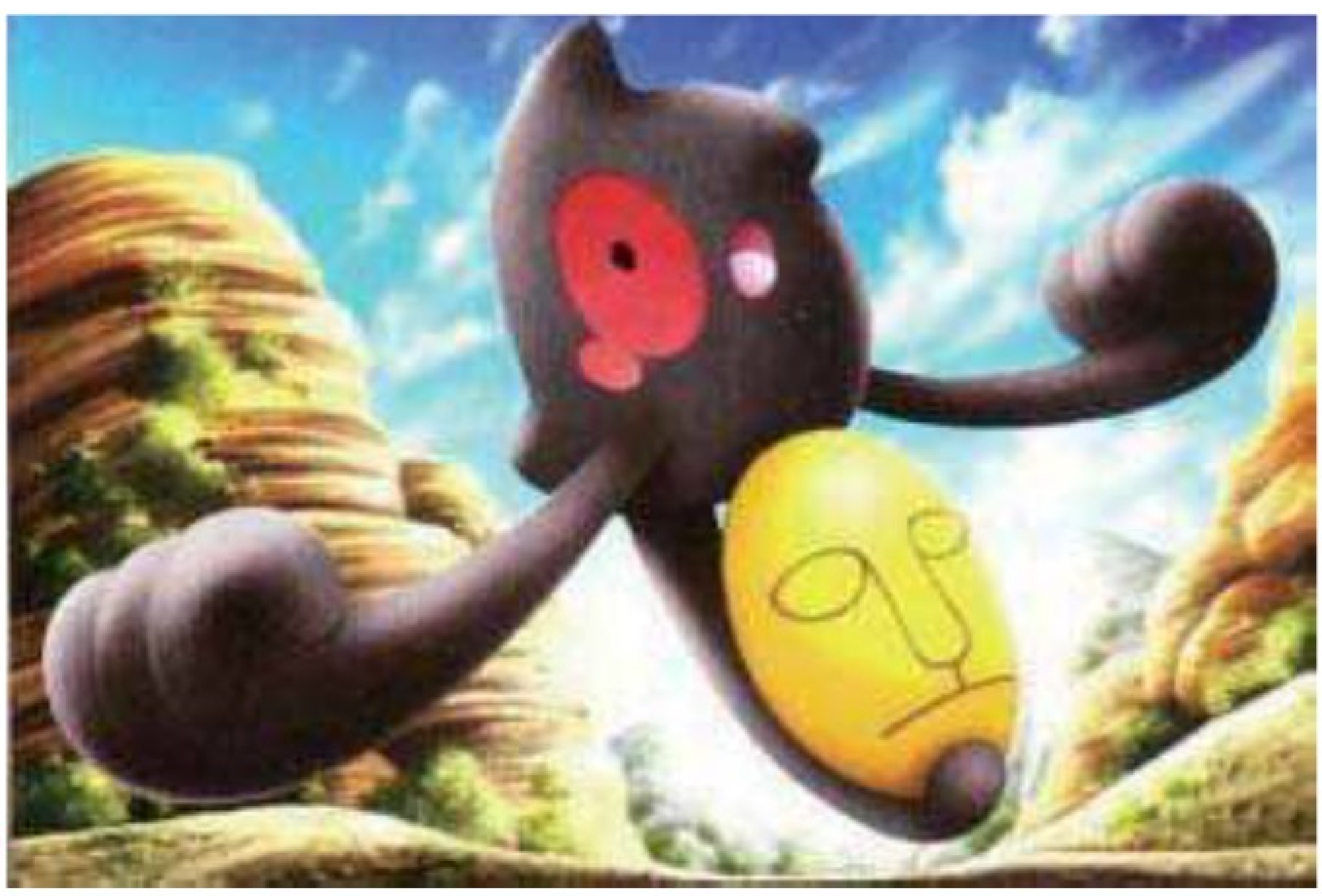
寄岩蟹进化之后成为岩宫蟹，背上的石头变得更大了，而且给人一种地层的印象。地层指的是地质历史上某一时代形成的成层的岩石和堆积物，包括火山沉积岩，沉积岩，变质岩等等，因为种类不同，颜色也呈现出差异，与岩宫蟹背上的石头形象相吻合。岩宫蟹的日文名**イワパレス**来自岩石和宫殿的拼合，其中宫殿可能是指它背上的方形石头的外观。





▲地层

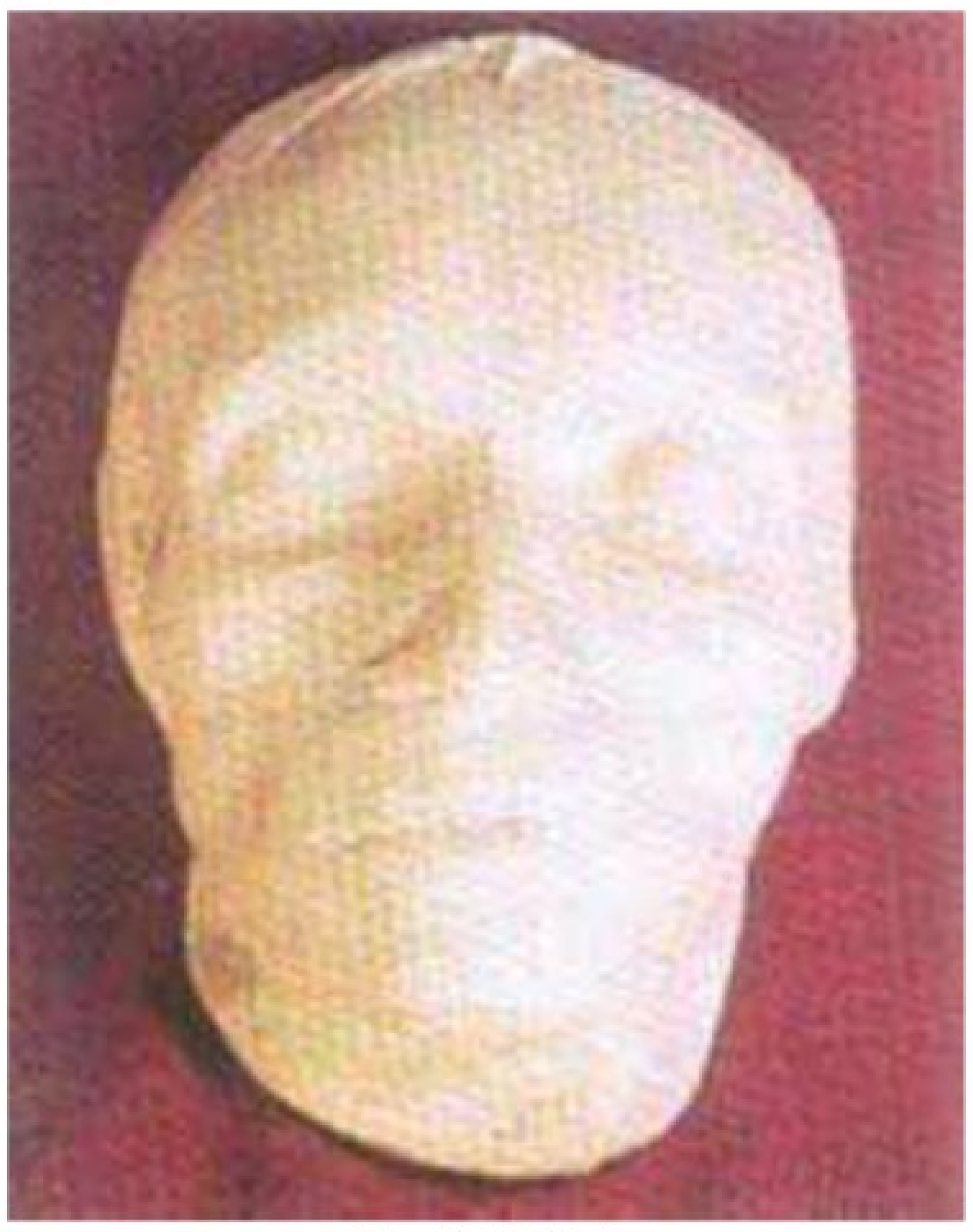
No.562假面亡灵& No.563鬼棺亡灵



即使在所有鬼属性口袋妖怪里，这一家子也属于大放异彩的类型，在游戏未发售前就引起了玩家们的注意。假面亡灵和鬼棺亡灵都是生活在沙漠度假村的古代之城里的口袋妖怪，非常直观地展现了鬼属性的感觉。

假面亡灵的日文名为**デスマス**，既是死亡与面具的拼合，也能直接理解成一个词——“死亡面

具”。死亡面具也叫死者面型，指的是古代某些西欧国家的皇室贵族或名人，为在死后留下纪念，而在生前制作的金属脸型面具。这种死亡面具在19世纪很流行，经过研究，人的头骨外形和大小有助于解释他们的思想和行为举止，假面亡灵立绘中的黄色面具指的就是这个死亡面具。通过图鉴我们可以得知，它是由在古代坟墓中埋葬的人的灵魂中诞生，并且拥有过去的记忆，因为头骨外形有助于了解人的情况，或许才会残留死前的记忆吧。


▲死亡面具

假面亡灵进化之后成为更加神秘的口袋妖怪鬼棺亡灵。鬼棺亡灵的原型很容易就能看出，是埃及石馆，这一点也可以从名字中推断。鬼棺亡灵的日文名为**デスカーン**，来自death（死亡）和棺材，英文名Cofagrigus里也包含了sarcophagus（石棺）的词根，不过在法文名Tutankafer中还提到了另一个跟棺材关系密切的词，Tutankhamun（图坦卡蒙）。

图坦卡蒙是古埃及新王国时期的第十八王朝法老，他原来的名字是图坦卡吞，后来变为图坦卡蒙，其中“蒙”指的是埃及神话中古埃及底比斯的主神——阿蒙，意为隐藏者。图坦卡蒙在年轻时期就死去，对于他的死，历史上没有任何记录，因此后来也有不少说法。比如有说他是被人谋杀的，也有人说他是病死的，根据科学家们的研究，图塔卡蒙生前可能患有遗传性疾病，因此疾病死亡的可能性很


▲图坦卡蒙

大。不管如何，因为各种原因，图坦卡蒙至今还仍旧残留着神秘感，就是这种神秘感被引进口袋妖怪世界，和棺材这个原型合为一体，诞生出全新的鬼属性口袋妖怪。鬼棺亡灵拥有四只手，是代表棺材内有两个人吗？而既然鬼棺亡灵会把盗墓者吞进棺材里，那棺材内部又连接到何处呢？因为鬼棺亡灵的诞生，口袋妖怪世界的不解之谜一定又多出了不少吧。





风灵——重回未来（1）

文/c1115210131 编/马修

世界并非我们看起来那么简单，表面上安居乐业的人们心底里打着不为人知的小算盘，虽然能将它实现的可能性少之又少，但还是有人能够做到。不久的将来，一种与人类和口袋妖怪相关的基因技术即将问世，它注定会改变世界。当风的力量唤醒我时，我将跨越时间的界限，将它毁灭……

序：新奥·百代市

“听说了吗？”

“什么？”

“馆主不在的时候，有一群罪犯在城市里作恶，一个少年凭着一己之力打击了整个犯罪团伙。”

“他想必有什么很厉害的口袋妖怪吧？”

“据说就一只火精灵跟着他。”

“不会吧？”

“其实我也不是特别相信啊，目击者说少年根本没有对火精灵下令，而且现场留有飞行系的风之痕。”

“这也太默契了吧……”

“说来，你知道馆主去哪里了吗？”

“听说去协会总部开会去了，协会主席失踪了，联盟从冠军到道馆馆主都忙疯了。”“居然会有这种事……”

两个人的谈话一直持续着，近期发生了太多值得谈论的事件，整座城市的市民都纷纷谈论起来。

百代市，新奥地区和大自然共处最和谐的城市，城市的周围就是百代森林，森林里野生的口袋妖怪比较多，草丛也由



于无人刻意打理而长得很高，非常适合藏身，所以百代市总是会出现很多不法分子，这次由于道馆馆主不在城市里，一个实力强劲的犯罪团伙突然出现，谁也不知道他们的来历和目的，只知道他们以字母“K”为标志，并且他们的作风及其强硬。

就是这样一支犯罪团伙，被一个少年和一只火精灵解决掉了。

不到一天的时间，这件事就已经传遍整个城市。

三天时间过去了，尽管这个案子有很多疑点，但市民都在想这个传说中厉害的少年究竟是什么样的。

就在长辈们认为他会是个实力强劲的训练师、小伙子们认为他会是个大哥、姑娘们认为他会是个有男人味的壮汉时，这个拯救了一座城市的少年却在百代森林里睡大觉。

少年穿着一件墨绿色的风衣，头发似乎很凌乱却很潇洒，惟一值得关注的是少年的颈部，一个不细看根本看不清的喉结完全不配他这个年纪的男孩，想必是什么不为人知的原因造成的吧。

少年的身旁放着一只精灵球，紧紧贴着少年的脖子。

精灵球里装的就是那只火精灵，一路上只有它陪伴着少年。

少年的名字叫幻空，正如他的名字一样，他的经历就如同是一般人的一场幻想一样，但是对他来讲却是刻骨铭心的痛。

故事就此展开。

新奥·百代森林

“唔……”阳光斜照在脸上，我明明刚才还在树荫下睡觉，不知不觉间时间已经过了这么久，不用几个小时，最后的光也会被西方的的山吞噬。

那座山名为殿元山，把新奥大陆一分为二。

我现在身在新奥地区的百代森林中，新奥是一个美丽的地方，我尤其喜欢百代森林，浓密的树叶挡住了天空，但是阳光却会透过一层一层的树叶照到草地上。

百代森林吸引我的地方还有一个，就是当风吹过时，树叶的沙沙声让我听着很舒服，吹着微风，听着树叶为我伴奏，我能睡个很舒服的午觉。

我不喜欢炎热的夏天，但是这里的夏天却让我感觉很舒适。

实际上我三天前就到达这里了，但是我并没有选择离开，而是逗留在这里，我不知道我该何去何从，所以一直过着这种自由自在的日子，喜欢哪里就在哪里多待几天，也许在别人眼里这叫做不思进取，但是对我来说这种生活很惬意，因为我的确没什么好进取的。

看着每一丝从树叶缝隙中渗出的风，也许我会怀念起那些痛苦却又平静自在的日子，那时我不用在乎自己去哪里，仅仅是沿着被规划好的行程随波逐流。

出于对这片森林的喜爱，我在这片森林里待了三天，如果要赶路的话，不到一天就可以走出这里。

已经快要走到尽头了，我不打算返回这片树林，但是我真的喜欢这里，所以我走得很慢，就让我最后享受一下这森林吧。

“咔咔咔咔咔咔咔咔咔……”

“谁！”我敏锐地回过头，竖起耳朵寻找那个声音的来源。风就是我最可靠地后盾，它能把声音汇聚到我的耳边，这样我就是天然的雷达。

“火精灵！”我放出我的火精灵。

“咔咔咔……”可疑的声音又响了起来，我顺着声音发出的方向望去，示意火精灵做好攻击准备。

突然一个黑影窜出草丛，火精灵一个



思，只是在自言自语。看了看它，轻叹了一口气，然后小心翼翼地从它身上跨了过去。

我向比帕水獭出现的方向走去，其实并没有什么目标，只是随便看看。

真是一棵可怜的树苗啊，长得还没我高呢，叶子也是嫩绿嫩绿的，和布满天空的绿荫完全不是一个颜色。

走近那棵小树苗，发现那棵树后面居然隐藏着一个巨大的空地，地上已经长满了杂草，后面还有一个建筑，看上去那是一个破旧的洋馆，那棵树苗的高度刚刚好能遮住在远处的人的视线。

电光石火扑了过去，把黑影按倒在地，火精灵的毛发被气流吹了起来，飘逸的毛发就像是燃烧的火焰一般。

“什么啊……只是一只野生的口袋妖怪而已嘛。”我长长地松了一口气。

比帕水獭，一种有着很长的门牙的口袋妖怪，他们会不定期地磨牙，刚刚的声音只是它在啃一颗小树苗而已。

火精灵也放下了架势，回到我的脚边蜷缩起来，要继续睡午觉。

我无奈地笑笑：“都快傍晚了，你晚上还睡不睡了？”我当然没有批评它的意



“火精灵！”

“嗷呜——”火精灵一脸的不满，扭头看着我。

“快来快来！”

听到我的招呼，它一路小跑过来，看到那座洋馆它只是晃了晃脑袋然后抬头看着我。

“进去看看。”我拍了拍火精灵的脑袋，然后走了进去。

森之洋馆（上）

大门上结着多层蜘蛛网，我推开门，发出嘎吱吱的声音。

“火精灵，点火。”

火精灵把我手里的枯木点燃，照亮了四周。

这的确是个很大的洋馆，风格和民宅完全不同。

正门口对着的是一个大厅，继续往前走是一条幽深的走廊，走廊上方是二层



不需要我的指示，火精灵迅速扑上前去，火焰瞬间点燃了周围的可燃物，再次照亮了周围。

“好厉害，我从二楼直接跳下来，你居然能躲开！”我听不出来女孩的声音到底是夸奖还是讽刺。

女孩再一次发动攻势，袋龙向我冲了过来，我转身右移，袋龙扑了个空。

“为什么袭击我？”我站在袋龙背后冷冷地发问。

“你来森林里破坏口袋妖怪的生活，它们让我帮它们解决问题！”

袋龙回过身，攻击架势没有改变。

“不，我刚刚才发现这座建筑，觉得很奇怪，所以进来看看，而且我在森林里也没有破坏任何东西！”我立刻回复那个女孩，但是问题也随之而来，“口袋妖怪请你帮忙？”

“没错！我能听到精灵的心声！既然你不是入侵者，那抱歉啦，我还会疗伤哦，要不要帮你治疗一下？”

“你……你是、天生有这种能力的？”

“是啊，其实我自己也不太了解，就不要谈这个了，我叫尤尼，这只袋龙是我的伙伴，话说……”女孩从袋龙的背上跳了下来，“我想去下面看看，但是太黑了，一个人不敢去，陪我去啦！”

“你也太容易相信别人了吧。”

女孩的眼睛睁得大大的，用期盼的眼神看着我，真可以用水汪汪来形容。

这变脸也太快了。

的一个平台，二层并没有和一楼相似的宽度，而是小了一些，从二楼可以俯视整个大厅。平台边的木质栏杆已经破损，碎木块掉到一楼大厅里。

大厅里的家具也很凌乱，就像刚刚经历过一场浩劫一般——如果不是上面已经落满灰尘的话。

这座洋馆明显已经废弃很久了，地上满是口袋妖怪的脚印，但惟一的疑点就是一根烧焦的木棒，那不可能是口袋妖怪使用的，也就是说，刚刚有人进来过！

我再度把我的耳朵和风联系起来，听力瞬间提升了好几倍，仔细寻找着可疑的声音。

“接招！”

背后传来了女孩的声音，以及拳头击打地面的声音。那是很强力的一拳，老旧的地面瞬间被击碎，我早就捕捉到了突然起跳的脚步声，提前一秒钟躲开了。

在我面前的是一只袋龙，它摆出攻击架势，喉咙里发出低沉的吼声，口袋里的小袋龙也模仿妈妈做出一样的姿势，而袋龙的背后是一个女孩，她坐在袋龙的肩上。

袋龙下坠时的气流把我手里的火把吹灭，四周一下子黑了下来。

森之洋馆（下）

我和尤尼现在正处在一片漆黑的图书馆中，火精灵跟在我身后，尤尼的袋龙举着火把，刚刚她还攻击我，现在抓着我的风衣放都不肯放开，这女孩变脸变得比猫还快。

“我叫幻空，叫我空就好。”只是说了这么一句话，尤尼就把我拉了下来。

这个地方的书架排列紧密，几乎每两个图书架直接都有一个蜘蛛网，有的上面还有蜘蛛；灰尘更不必说了，四处都是，但是地面上没有杂物，好像之前被人清理过一般。

“我刚刚下来过，但是我听到奇怪的声音，很害怕就上去了。”尤尼给我解释道。

我听不到任何声音，除了野生口袋妖怪的心跳声和脚步声：“没什么声音啊，我什么都听不到。”

“明明有！人家很害怕嘛！”尤尼看上去比我小两岁，差不多是黏人的年龄。

“不怕不拍，我在这里陪着你。”我安慰着她，袋龙也抚摸着尤尼的头，就像是个家长一样，小袋龙依然模仿着妈妈的



动作，尽管它手边并没有任何东西。

“那就好，走吧走吧，我刚刚就是走到那个书架那里。”尤尼指着我面前的那个书架。

表面看是一个再平常不过的书架了，上面分了很多层，下层摆满了很厚很厚的书，大概是工具书吧，上层也稀稀散散地有几本书，书册页的颜色五颜六色，但是如今都已经被灰尘覆盖了，只能通过火把微弱的灯光看清书名。

“呐呐，你去调查一下啦。”尤尼在后面推着我。

“有什么可调查的，完全是普通的书架嘛。”我回答。

“不·可·能！真的有声音！”

我借助风的力量仔细寻找尤尼所说的声音，但是一无所获，这下层的图书馆比楼上要清静很多。

“你在干什么呢？快去看看啊！”尤尼依旧在催促我。

“都说了是个很普通的书架，什么异常都没有，我根本什么声音都听不见。”

“我听见了不一定你也听得见啊，我能听见精灵的心声，你不能啊！你去看看嘛。”

我实在耐不住尤尼的再三要求，就一边伸手打算去拿起一本书，一边说：“看吧，根本就是普通的……”

话没说完我完全愣住了，这个书架，我碰不到！

“什么？”

“怎么了怎么了？”

“这个书架，我摸上去没有感觉！”

“我试试。”尤尼把手伸了出去，“哇哇！真的闹鬼了啊！我说有异常吧！”

“有可能是鬼系的口袋妖怪在吓唬我们。”我试着把心情冷静下来，也是为了安慰尤尼，因为我真的听不到任何心跳

声。

再厉害的口袋妖怪，也绝对不可能隐藏心跳声。

“哼，为了安慰女孩子所以撒谎吗？如果我是你我可不会这么做。”一个陌生男人的声音从书架里传来，我和尤尼都下意识地后退。

就在我们后退的瞬间，书架慢慢扭曲，露出一个通往再下一层的楼梯，楼梯上站着两个人。他们胸前有着醒目“K”，就是骚扰百代市的犯罪团伙的标志！

“对我的标志很感兴趣么？”那个男人已经发现我的目光一直盯着K字看。

“你应该见过这个标志才对，不是在现在，而是在未来！”另一个男人说。

“未来？”尤尼表现出很诧异的样子。

我没有再说话，因为我不知道该说什么好。

我，不属于这里。

面前的两个男人和我一样来自未来，“K”的意义是“科萨帝国”的首字母。

“别着急，先自我介绍一下，我的代号是猎犬。”

“我的代号是狼蛛。”

“本来我们受皇帝之命来到这里是为了寻找那件在未来已经被破坏的终极武器，没想到居然发现了你，你居然在这个时间。幻空，你犯下的罪名够你死一百次了。”猎犬说。

“我们士兵去引你出来，没想到你居然把他们都解决了，放弃吧，现在束手就擒我没准还能帮你求求情。”狼蛛说。

“你们为什么能来这里！”我发疯般大吼，“它费劲全力才把我送到这个时间来！你们是怎么来的？”

“哎呀呀，可不是它送你来的，它也是求助了另一名神兽，而那名神兽现在可是在帝国的实验室啊！没错，就是你曾经呆过的那个地方。”

“你们也是被改造的！为什么要为帝国效命？”

“为了权利。你也感受过那种痛苦，我们都是为数不多的‘成品’，为什么不好好利用？”狼蛛回答我，回答得那么平静，就像是很自然的事情一样。

“就是因为那种痛苦！所以我才不能让帝国为所欲为！你们明明有能力反抗，为什么要成为帝国的走狗！”

我再也无法压制心中的愤怒，迅速在手边集结风之刃，火精灵立刻用火焰给我的风刃加热，火与风的结合，向男人凶猛推进。

爆炸！火焰和烈风破坏了半个地下室，我大口大口地喘气，好久没有这么痛快地使用能力了，尽管灰尘随着我大口的呼吸吸入肺中，但是没关系，那两个家伙，应该被烧尽了吧？

“别着急嘛，果然还是个只会意气用事的小屁孩啊，哼哼哼……”

“什……么？”

“我说你是个只会意气用事的小屁孩！我可是移植了重钢蟹的基因，用念力做个防御壁，再把钢铁系的力量注入里面，你这区区两招就想杀了我？我可是全程目睹了你觉醒的样子，凭不完全的风之力就想赢我？”狼蛛依然用平静的语气



说，那平静的语气让我想发狂。

“没错，科萨帝国猎人的称号可不是白叫的。”猎犬说。

这样下去我就算毁了这个洋馆也赢不了……他们可是受过训练的帝国猎人，怎么办?

“喂喂，你们在说什么啊！注意一下这还有个人好吗！”尤尼从袋龙怀里探出头来，袋龙在我施展攻势的一瞬间把尤尼抱在怀中。

“这是个普通女孩么？你居然还带了这么一个普通女孩?”

“哈哈，你这个时代的科技明显不够啊！想知道这些事的原委么？让你看看吧！”猎犬给尤尼送上了一个微笑，空间再次扭动起来。

“住手！”我冲上去，却被猎犬从背后击中了后颈。

“我移植了佐罗亚克的基因，肉搏战你别想赢我，因为我完全不用和你打。”

猎犬的基因居然来自于佐罗亚克，难怪隐藏得那么完美，连声音都听不到。

我倒在地上，尤尼显然已经被吓呆了。

“让你看看吧，过去的一切。哦不，对你来说是未来。”猎犬创造了一个幻象空间，过去的事情一幕幕出现在所有人眼前。

科萨帝国・试验场，未来

科萨帝国，统治了六个地区的庞大帝国，其国力极其强盛，至于原因，只是因为一项基因改造技术。

科萨帝国的皇帝是个传说般的人物，没人知道他的任何信息，然而他却掌握着一种基因改造技术，这种技术可以将口袋妖怪的基因移植给人类，并在人体内生长，使人类可以使用口袋妖怪的能力。

当世人了解到居然还有这项技术强大的技术的存在时，皇帝的统治已经开始了。

“基因改造……”尤尼很惊讶。

“没错，基因改造，皇帝陛下凭借这项技术战胜了你们那可笑的联盟，六个冠军联手都不是陛下军团的对手。”猎犬解释说。

“怎么会！”尤尼还是不敢相信，怎么可能，六个冠军，六个大陆的最强者，居然打不赢，如果是自己研究，不可能在初期就造出庞大的军队。

“信不信由你，和你一起下来的那个少年是陛下的统治确立后的重要实验体，但是他的基因很难控制，所以让他逃掉了。”

画面再度转变，猎犬和其他人也消失了，取而代之的是一个地牢一样的地方，没有窗户，甚至连一个排气口都没有。四面的墙好像挤在一起一般，给这个本来就不大大房间平添了一丝压抑；墙上湿漉漉的，尤尼虽然感觉不到，不过不难想象，那会是个多么潮湿的环境。

太阳无法照进这个空间，这里的气氛和给人的感觉都是黑暗的。



房间的角落里蹲着一个男孩，他曲着膝盖，把头埋在膝盖里，双手死死抱住双腿，好像拼命地在保护自己——对于一个生活在这里的孩子

来说，这完全是个黑暗的世界。

“空！”尤尼大叫。

“这只是个幻象，他听不见的。而且，别连脸都没看见就断定他是幻空好吗？”猎犬的声音从四面八方传来，因为现在这个地方能看到的只有尤尼一个人，所以不免有一丝恐惧。

房间的门被打开了，如果不是从门外透出的光，真的看不到那里居然还有个门。

“幻空！幻空！”几个男人架着幻空从门里进来，角落里的男孩突然站起来扑了过来。

“放心，他还好的，只是今天的实验有点强度过大，一会他就会醒来的。”男人很关切地拍了拍男孩的后背，微笑着和男孩说。

但是那微笑却又是那么恐怖，从微笑里能看出来的丝毫没有关切，而是欲望和贪婪。

“他醒来后看到四周没人会很害怕，你留下来陪他吧，你的实验我帮你安排到明天，幻念。”男人之留下了这么一句话就转身离开了，和其他男人一起。

门被关上了，房间再度恢复了一片漆黑的状态，但是目睹了刚刚男人那恐怖的眼神后，这个房间似乎更加黑暗了。

可想而知，在一个看不到天空的黑色房间里，男人令人恐惧的眼神就是一切，真是深入骨髓的恐惧。

“幻念……是什么？和幻空的名字好像……”

“每个孩子都会有个代号，就像我叫猎犬一样，而幻空和幻念与众不同，他们的代号不是用动物命名的，而是以‘幻’字开头，因为他们两个的基因与众不同。”

“幻空移植了什么口袋妖怪的基因？”尤尼的脑海里现在只有各种问题，问不完的问题，为什么、为什么未来会发生那种事……

“你自己看就好了，那就是最后的实验，幻念的实验会在第二天结束，那实验不过就是注入了催使他们的基因生长的激素而已。”

猎犬的话音刚落，幻象里的门再一次被打开，还是那些男人，他们又一次带走了空。

“为什么又把空带走了？不是刚刚把他带回来吗！”尤尼很着急，即使明知道着急也毫无意义。

“因为在你不注意的时候，我已经把幻象切换到第二天了，你没发现房间里只有幻空一个人？幻念的实验已经结束了，现在那些男人会把他们带到一个斗兽场，幻空的力量会在那里觉醒。”

这次幻象随着空的移动也在移动，只看内部就知道这是个很巨大的建筑物。

穿过长长的走廊，不知道走过了多少个岔路，终于，男人们和空停在了一个门面前。

这个门是完美的古典风格，和这整个建筑物内的风格都格格不入，随着男人把门推开，一个斗兽场居然出现在门后。

男人压着空的背，催促他赶快进去，空面无表情，而且没有任何反抗。

幻象再次移动，一束耀眼的阳光照亮了整个空间。这不是灯光，是实实在在的日光，空用手臂挡住眼睛，嘴角却浮出一丝笑意。一个久久不见天日的少年，看到了久违的阳光，该是有多么开心和喜悦啊！

但是空遮住眼睛的手臂却比这阳光更醒目，那只手和从衣服里露出来的部分手臂，居然是黑色的！

未完待续

传说 2

文/静攸
图/阮百
编/马修



四 变故丛生

“橘？”

定了定神，松叶用一种不温不火的语气叫出了来人的名字，迎着那人近乎讨好的笑脸，又追加一句：“这种时候你怎么会来。”

“哎呀，松叶小可爱，看你这话说的，我当然是想你了所以才回家……哇！”

耿鬼的身影慢慢于男子身后凭空浮现，松叶看了看自己最得意的口袋妖怪，再看看不知第几次因为出言不谨慎被赏了舌头舔导致麻痹的家伙，以及在他身边绷着小脸、正用尖角戳着他小腿的幼甲兽，黑线地叹了一口气：“总之，先进来吧。”

刚才还躺在地上装尸体的男人，听到这句话顿时精神抖

撒地一跃而起，满脸幸福地蹭上前：“我就知道松叶小可爱对我最好了呀……啊，由由别戳了，再戳你亲爱的我就要成筛子了……呜哇！别！”

装作没看见又被幼甲兽教训的橘，松叶后退几步进到院里，抬头看了看阴沉沉的天空。

雨还在下，但已经不复最初的声势。

天完全黑下来后，原本淅沥的雨也渐渐停止，偶尔还有几滴水珠落下，却也成不了什么气候，空气中潮湿的水汽还来不及散去，整个街道却早已被祭典的热闹气氛所包围。

路灯依次亮起，映出还泛着水光的道路，远远看去整条街道的路面都闪闪发亮。各种小摊也早就支起牌子，在路两旁热热闹闹地排列开，摊主们的吆喝与游客的笑声交织，喧嚣混杂。卖关东煮摊子上飘出一阵阵诱人的香气，早引得许多人驻足。而贩卖祭典限定饰品的摊位前更是人满为患；小孩子们穿着各色艳丽的浴衣，手里拿着吊灯鬼造型的灯笼走街串巷，稚嫩的呼声清脆悦耳。

“小心一点。”眼见零夕静要被迎面冲来的一个小孩子撞到，藤原直辉眼疾手快地拉了她一把，让她和那个孩子正好擦身而过，零夕静看了藤原直辉一眼，低声说了句谢谢，眉间依然有散不开的凝重情绪。

自从下午听了自己那番话后，她就一直没能笑的出来。

藤原直辉一边环顾周遭人群，一边心想在这么热闹的祭典里，还能不被周围气氛感染专心思考让人郁闷的事，也是她的本事。但是有些事情，也不是想想就能解决的，干嘛不顺其自然呢。

“现在几点了？”

“你自己不是有表么，干嘛还问我。”一边抱怨着，零夕静一边掏出手机看了看时间，上面端正地显示着七点半。藤原直辉凑过来看了看：“时间差不多了耶，我们去舞场吧。”

“你现在要去干嘛？”

“占位置啊，不然待会就没有好地方看表演了。”

“直接叫人给你留一个位置不就好了，话说你还真的是来游山玩水的啊？有点危机感行吗？”

“哎呀呀，不要这么认真，不然所有的事情都会变成危机哦。”

“真是，搞不懂你。”零夕静嘟嚷着，脚下步子倒是没闲着，她匆忙跟上了藤原直辉，努力分开人群，前往歌舞伎町最显眼的建筑物而去。

不出藤原直辉所料，两人到达舞场时，尽管离开场还有一段时间，舞场里已经聚集了不少观众。让零夕静感到意外的是，明明有这么多人，居然没怎么听到说话的声音，大家都规规矩矩地坐在指定位置上，等着舞姬们的出场。

“有必要这么严肃吗？”

“当然，毕竟是迎接‘神明’的祭典之舞啊。”

不知道是不是两人说话的声音有点大，附近有人转过头来看了他们一眼，目光里满是责备。见状，藤原直辉双手合掌做了个抱歉的姿势，而后便领着零夕静找到位置坐下——他选的位置离舞台并不是很近，可是这个角度正好能把舞场里的情况尽收眼底。

“居然选这种位置，你真的打算专心看舞蹈吗？”

“嘛，你觉得呢？”

笑了笑，藤原直辉直接把问题丢还回去，零夕静见状也懒得再追问，干脆就细细地打量起舞台的布置来，和以前在别的地方看过的舞台大同小异，非要说特色的话，大概就是舞台中央展开的屏风。那一方屏风的长度几乎横跨整个舞台，而屏风上的画更是韵味十足。屏风右边用苍劲有力的笔触勾勒出了高耸的铃之塔，铃之塔顶端，北风的使者抬头仰望空中悬挂的彩

虹；铃音小道上，结晶塔帝王的身影威风凛凛；而与铃之塔遥遥相望的烧焦塔处，雷鸣之皇裹着一身闪烁的电光，正回首望向遥远天际。整个画面没有刻意地用明丽的色彩渲染，更没有笔墨浓重的背景，但就是这样也有着莫名的庄严感。

“我上次来时看到的不是这幅画。”

“唔？”像是早就料到她会这么说一样，藤原直辉脸上并没有半点惊讶的表情。

“按理说，这种迎接神明的祭典，道具也好布景也好，基本上都不会做大改动的吧。“零夕静咬了咬唇，目光死死地钉在屏风上绘着的彩虹上：“为什么会用彩虹替换掉那么重要的……”

“嘛，谁知道。”漫不经心地一笑，藤原直辉不着痕迹地打断了零夕静韦说完的话：“总之，现在我们就稍微放松，来欣赏一下表演吧。”

似乎是回应藤原直辉的话，舞台上的灯光突然转暗，与此同时，三味线“铮”地一声清响。仿佛信号一般，舞台上，火精灵的身影一闪即逝，随后星星点点的火光自虚空中升起，呈圆环状围绕在舞台四周，紧接着，舞台左侧水精灵缓步走出，无数泡沫以其为中心升腾而起，而后泡沫呈放射状散开，恰如其分地撞进环绕舞台四周的火光中，在火焰熄去的刹那，雷精灵自舞台高处一跃而下，金色的电流在泡沫的表面以人肉眼看不清的速度蔓延，之后毫不留情地刺破了它们，一时间舞台只剩下电光随着三味线急促的弦音流转，当那急促的弦音戛然而止时，电光也随之消隐无踪。

尺八的声音扬起，悠长婉转。舞台上灯光随着乐音缓缓转亮，姿容艳丽的舞姬们踩着有节奏的鼓点声登台。振袖飞扬划出绮丽的弧线，和伞急旋转出迷离的色彩。小退半步，微俯身，放伞，抽扇，折扇开合，眼波流转……她们的每一个动作和眼神，都在向台下的观众诠释着何为“风华绝代”，一时间，舞场内人人都屏息凝神，只为仔细欣赏这不可多得的景象。

当然，也不能排除此刻台下依然有醉翁之意不在酒的观众。比如藤原直辉。



在注意到一个身着浅蓝色上衣的男人离席后，他拍了拍还沉醉于舞台的零夕静，低声道：“虽然有点遗憾，不过我们得走了。”

“嗯？”回过神来的零夕静一脸反应不过来的样子：“去哪里？”

“你看。”

顺着藤原直辉的目光望过去，零夕静神色有一瞬间的迟疑，她认出来，那个人，似乎是联盟直属的调查员伊藤越。

“为什么他也会在这里。”

“我也不知道，总之跟上去就对了。”

眼看对方已经快走出舞场，藤原直辉也不再废话，单刀直入地提出了自己的建议。

尽管心里略微有点抵触，不过零夕静并没有反对，因为她也觉得这种时候，联盟特派的调查员出现在这种地方，绝对不是单纯来祭典上游玩这么简单。

“快走吧。”

“好。”

虽然说是要跟踪，可是两人在这方面的经验都为零，何况舞场外的街道上人来人往，想要盯住一个人也没那么容易。不过这点倒是没能难住零夕静，她不慌不忙地放出自己钟爱的光精灵，指示它帮忙跟着伊藤越，这样即使他们跟丢了，好歹还有口袋妖怪能够为他们带路。

“没想到你还真有一套。”

“这种事情用点脑子就知道了吧，这么人挤人的地方，我们的动作怎么可能会有自己的口袋妖怪快。”

“说得也是呢……”

藤原直辉笑了笑，伸手从腰间解下一个精灵球，红光迸溅，光翼兽的身姿即随出现在两人的视线中。

“小翼，也拜托你了，你就从空中帮我们盯住那个人吧。”

光翼兽轻快地叫了一声，展开翅膀飞向了飘渺的夜空。看着它飞远，藤原直辉这才拉着零夕静继续往前走。不知道是不是因为逆着人潮，伊藤越行走的速度并不快，所以一开始，两人还能够顺利的在人潮中和他保持着不会跟丢的距离。可是当他们离开了歌舞伎町走到朱雀大街时，这样的状况便不复存在。由于朱雀大街比歌舞伎町宽敞很多，人流到这里也被三三两两地分散，拥挤程度却一下子被缓解不少，伊藤越前进的速度自然也加快了很多。于是，在人群里穿行了一会，当伊藤越拐入一个路边小巷后，两人因为来不及跟进，拐进巷子后理所当然地跟丢了目标。

“不是吧，这才多久……我还以为会很顺利的。”虽然明知道会这样，藤原直辉还是半真半假地抱怨开，这么无聊的举动自然是换来了零夕静的白眼：“大少爷，你在这里演戏的功夫，人家早跑到十万八千里外了好么。”



“真是的，配合一下都不行。”

直接对藤原直辉采取无视态度，零夕静打量了一下四周，径直往巷子深处走去：“你快点跟上来，光精灵可能就在前面等我们呢。”

藤原直辉撇撇嘴，这个巷子并不是一条路通到底的直巷，看起来结构就错综复杂，光精灵能不能跟得上对方还不好说，更妄论停下来等他们。但是既然零夕静这么断定，姑且也就信一回，毕竟那是她的口袋妖怪，她肯定要比自己了解它。

沿着巷子走了一会，零夕静突然停下了脚步，再转过头望藤原直辉时，清丽的面容上难得有一丝紧张：“直辉，你有没有觉得很不对劲。”

刚开始藤原直辉还没反应过来，不过转念一想确实不对。

太安静了，这条巷子。

就算是巷子幽深路人稀少，但是也不可能会安静到这种程度，简直就像是禁地一样……

还没等他思考出个所以然，巨大的轰鸣声就在耳边炸响，他们身后的巷壁被什么力量硬生生地冲破，碎石劈头盖脸地向着他们砸来。

尘土飞扬，一片狼藉，

“这，什么状况。”

“好险好险，小翼，多亏了你。”

在碎石砸过来的一刻，不知道从哪里窜出来的光精灵，和从空中俯冲下来保护主人的光翼兽不约而同地使用了绝招将石块纷纷弹开，这才让主人免遭劫难。

“现在不是道谢的时候吧，那个玩意……”被藤原直辉推到身后的零夕静，从他身后探出头看着站在两人不远处的口袋妖怪，紧张得声音都有点发颤——那只气势汹汹的叠翅鲨龙，正虎视眈眈地望着两人，似乎随时都要扑上前来要人命一般。

“别慌。”藤原直辉压低声音安慰她：“看准时机……”

他话语的尾音被龙之吐息的呼啸声阻断，表面泛着绿色波纹样的冲击波携带横扫千军之力压下，连给他们发号施令的时间都没有。不过两人的口袋妖怪都在这个时候做出了最正确的判断，光翼兽往后斜飞，在龙之吐息打不到自己的地方，对着那股力量使用了波导之力，而光精灵则保持站定在两人身前的姿势不动，额上红宝石一闪，半透明的绿色屏障迅速张开，这才勉勉强强将这一波攻击挡开。

被阻碍了的叠翅鲨龙显然非常愤怒，用力一跺脚，又打算开始第二轮进攻。但是藤原直辉向来是不肯吃第二次亏的角色，就在叠翅鲨龙开始蓄力时，肆虐的风雪已经从他身后呈气旋状喷薄而出，凶狠地扑向对手，而在暴风雪包裹叠翅鲨龙之后，追加其后的冷冻光线则直接形成了一个冰的牢笼，将这凶悍的口袋妖怪冻结在原地——对满怀恶意的对手，必定不能留给其反击的余地，这是藤原直辉的战斗哲学。

风雪散尽，一切恢复平静。



抱起自己的光精灵，零夕静心有余悸地吐出一口气，而藤原直辉则搂着正眨巴着眼睛、一脸无辜状的白海狮，亲昵地说了句谢谢。

“到底是谁，敢这么明目张胆的动手？”

“不知道呀，反正不会是唐泽，他没那么蠢，当然也不是伊藤越，他没这么暴力的口袋妖怪。”

“还有别人想要对付你吗，你到底有多少仇家，快点把名单开出来好让我有个心理准备。”

“哎呀，主角嘛，总是能惹来一些人羡慕嫉妒恨的……对不起，我什么也没说。”

“现在怎么办？这么一折腾估计人也跟丢了。”

零夕静说这话时，光翼兽扑打着翅膀绕着两人盘旋了好几圈。藤原直辉见状收起白海狮，招招手将它唤到自己身边，低声说了几句后，又抬眼看向零夕静：“你是现在回口袋妖怪中心休息，还是跟我一起走？”

“怎么，你家小翼知道人往哪儿去了？”

“嗯。”

“我自然是要跟你去的，不过……”零夕静回头看了一眼被冻成冰雕的叠翅鲨龙，微微皱起秀气的眉：“这个，不用请君莎小姐来处理么？”

“没必要。”藤原直辉的目光落到放在被敲碎的巷壁上，嘴角微弯。明明是相当柔和的笑容，却让人觉得微微发冷：“既然舍得让自己的口袋妖怪做替死鬼，那么，这家伙，即使真的死了也无所谓吧。”

零夕静眼神微微一暗，但什么也没说，只是走到藤原直辉身边，安抚似地拍了拍他握成拳的手：“走吧。”

光翼兽轻轻叫了一声，乖巧地在两人面前带路。

而在他们离开之后，一个人影悄无声息地从巷子另一端走来，在叠翅鲨龙的冰雕旁站定，月光下，隐约可见那人怨毒的眼神。

今夜的槐树市，仿佛被分成了两个世界，一边歌舞升平，另一边寂静诡谲。

但无论是哪一边，似乎都即将被拖入一个巨大的漩涡之中……

五

烧焦之塔

跟着光翼兽，藤原直辉与零夕静兜兜转转出了巷子，又顺着没什么人经过的路步行了一阵。



当那只形态温顺的口袋妖怪终于将他们带到目的地时，藤原直辉却紧紧咬住了唇。

矗立在两人面前的，是一座破败的塔。

烧焦塔，槐树市传说的开端，亦是槐树市的禁忌之地。

传说许多年前，这座塔被天降的神火烧毁，而栖息于塔中的口袋妖怪，也在熊熊烈焰中化为灰烬，而后神圣的百鸟之君从天而降，复活了死去的三只圣兽，此后，这座塔便成了死而复生的象征，尽管还有并立的铃之塔，但这里的残垣断壁也没有被铲除，而是在漫长的时间中被保存下来，成为了新生的三圣兽的容身之所。

故事毕竟是故事，可这座塔是禁地，确实也是在城都大陆流传的一条不成文的规定，除了这座城市的守护者——槐树市道馆历届馆主外，没有特殊情况，是绝对禁止外人进入的。

“怎么办？如果他真的跑进去了，我们也没辙吧。”

“既然来到了槐树市，就按照槐树市的规矩办事——虽然我很想这么说，但是……”藤原直辉转头，对身后的少女调皮地一笑：“任何事情都要随机应变嘛，既然都弄成这样了，不彻底探查一番怎么甘心。”

“随便你，但是我事先说好，只能是进去看。”刻意加重了那个“看”字后，她又接着说：“找不到人就马上出来，你不许做什么奇怪的事。”

“我知道，不要这么严肃嘛，你笑起来比较好看。”

“闭嘴。”

说着，零夕静从腰间摸出精灵球，收回了自己的光精灵，随后又示意藤原直辉把光翼兽也收起来，说是怕惊扰了不该惊扰的东西。藤原直辉依言照做，而后两人一前一后进入塔中。

甫一进入，潮湿之气迎面扑来。借着从残败的天花板上透入的月光，他们勉强看清楚了塔内的情形，楼板布满了灰尘，已经失去支撑力量的半截柱子摇摇欲坠，给人踏足的地方似乎也快要承受不住岁月的侵蚀，走过去就发出刺耳的“嘎吱”声，仿佛下一秒就会坍塌断裂。

就在这样残败的地方，却诞生了最不可思议的传说。

零夕静跟在藤原直辉身后，小心翼翼地绕开地上凌乱的杂物，向塔的深处前进。老实说，其实她是害怕的，这对外宣称是死后重生的禁地，进入了才发现它其实真的像一个巨大坟墓，只不过，它埋藏的，是许多不为人知的风流传奇吧？

“我说，你有带照明用具么？”走在前头的人突然停下脚步发问。

“没有，我只带了万能药。”

“啊，我都忘记了你一向不喜欢拿太多东西在身上……没办法了，能放口袋妖怪出来用吗？”

“不行。”零夕静的声音很平静，却透着不容置疑的坚决：“我不想惹不必要的麻烦，你知道，有时候同类相见，比见到异族更拉仇恨。”

“可是我觉得能栖息在这里的，除了小拉达也就是鬼斯之类，小心一点应该不会有影响……”

“说了不行。而且你手表有照明功能。”

“可是很耗电啊……好吧，我知道了。”藤原直辉无奈地让步，摸索着开启了腕表上的照明，而后对着角落处晃了晃，借着那还算明亮的光，零夕静隐约能够看见一条通往楼下的阶梯，当下也猜出了藤原直辉的打算。

“你跟我保持后面两个阶梯的距离，不要走太快。”

走下楼梯前，藤原直辉只说了这么一句话。

楼下似乎就是这座塔塔身的底部，令人意外的是，明明在这么深的地方，月

亮的光线依然毫无阻碍地从塔身破落的缝隙处透了进来。凭借着那点天赐的光芒，藤原直辉也大致摸清了周围环境，和上一层没有什么区别的破旧，惟一特别的就是正中央有端端正正的正方形缺口，藤原直辉走过去看了看，漆黑一片，什么也看不见，腕表的光芒找下去也像是石子没入大海一般，于是他随手从旁边摸了快石头丢下去，竟然不一会儿就传来不算空洞的回音。

难道下面还有一层？

为了证实自己的想法，他几乎没什么犹豫地就打算摸第二块石头再扔一次，

冷不防，他的手被抓住，回头就看见黯淡月色下零夕静略带愠色的神情，黑发少女眸子里含着浅浅的责备，压低声音质问："你在做什么？"

"嗯……试探一下下面有什么东西？"

"不是说好了不做奇怪的事情么。"零夕静漂亮的眼睛此刻像是结了一层霜，说话的口气也变得严厉起来："你这样会招惹来不该招惹的东西的。"

"不会有下次了。"很少听到零夕静用这么凝重的口吻警告自己，自知理亏的少年赶紧道歉："要不，我们先出去吧。"

他话音才落，就觉得背后有一阵阴冷的风吹过，四周的空气顿时像被抽干了所有水分一样，变得粘稠起来，原本疏落的月光似乎也在瞬间被黑雾遮盖一样消失不见，取而代之的而是浮现在黑暗中一双双闪着幽光的诡谲眼睛。

难为零夕静在这样的情况下没有尖叫出声，只是本能地往藤原直辉身上靠了靠："看来你惊动这里的幽灵口袋妖怪们了，大少爷。"

闻言，藤原直辉眉头一挑，二话不说就去解腰间的精灵球，又被零夕静一把拍掉手："找死么，现在表露敌意，你是想被围攻？"

"可是现在这个状况……不战斗确定能全身而退？"

"总之你就站着别动就对了，至少现在不能有动作。"零夕静看了看缓慢聚拢过来的幽光，不自觉又把声音压低一阶："否则，在你放出口袋妖怪前，就被诅咒无数次了。"

说是这么说，可是这真的是不动手就能解决的问题吗？

眼瞅着那些光点越飘越近，森寒之气也约来越重，藤原直辉暗暗地"啧"了一声，还是决定放出口袋妖怪来应对，虽然是自己不对在先，可是也不能这样坐以待毙啊。

不过，有人的动作显然比他更快。

在他指尖触碰到精灵球的一刻，塔内突然扬起了大片的沙尘。

"这边走。"

来不及反应就被人拽住了空着的手，心知大概是有人出手相助，藤原直辉也就不做反抗，乖乖让人拉着。



待被那人带出烧焦之塔，看清对方的面容后，藤原直辉的心跳一下子加快。

这个身后飘着一只鬼斯，清俊儒雅的青年，不是槐树市道馆的松叶又是谁？

“松哥……我……”

“先别解释。”松叶摆摆手打断藤原直辉的话，视线也越过他的肩头向后看去：“橘，你带他们去道馆，我还要进去一趟。”

藤原直辉回头，只见一个深色头发的男子抱着幼甲兽站在自己身后，他身侧则是紧锁双眉的零夕静，听到松叶的话后，男子露出个懒洋洋的笑，拉长声调说了一个“好”字——不知为什么，这般神态让藤原直辉觉得格外眼熟，好像在哪里见过似的。他沉思片刻，突然恍悟：“啊，你不就是那个……精灵管理者第九班的七条橘？”

“哎哟，这么久了真难得直辉小可爱还记得我。”七条橘半眯着眼，小小地打了个呵欠：“不过比起被你记住，我更愿意被静小可爱记住嘛。”

话音才落他就被松叶赏了个白眼，同时他怀里的幼甲兽也毫不客气地开始戳他下巴。是以他只能一边讪笑着对幼甲兽道歉，一边按照松叶的吩咐，带着藤原直辉和零夕静先行前往槐树市道馆，留下松叶站在烧焦塔的阴影里，静静地看着这隐藏了许多不为人知的故事的废墟。

终究，是藏不住啊。

槐树市的守护者低低叹了一口气，信步向前走去，身后鬼斯通悠悠地漂浮在半空，露出神秘莫测的笑。

六 槐树传说

“咔嗒”一声轻响，竹节灌满了水，敲击在小池边的青石上，轻易便打破了后院凝滞的寂静。

跟在七条橘身后，进入槐树市道馆庭院已经有很长时间了，除了刚进门时，七条橘几句随意的问话，弄清楚两人来此的目的以及擅闯烧焦塔的原因后，他们三人就再没有过交谈。大部分时间都在细细地品着七条橘泡好的茶。初秋将至，庭院里的虫鸣还未完全消失，又是雨后月明的晚上，在这样的环境里捧着杯醇香的热茶慢慢品味，确实也能称得上风雅，然而，一旦心里藏了事情，再风雅也会平添上几分惆怅。

“七条前辈……”零夕静终究是按耐不住开了口：“您能不能告诉我们，究竟……发生了什么事情？”

“啊？”本来正摇着一把绘着红枫的扇子望月亮的七条橘，听到这句话后嬉皮笑脸地转头：“静小可爱说什么，哪有发生什么事情，赏月喝茶才是正经啊哈哈哈。”

这句话听得藤原直辉和幼甲兽一起摇头，不怪他们，实在是七条橘说话的口气，分明就是大剌剌地在告诉对方“我准备转移话题”，而零夕静似乎早就习惯了对方的说话方式，丝毫不受影响地把话说了下去：“据我所知，松叶前辈一般不轻易进入烧焦塔，除非里面发生了不得了的事情，最重要的祝祭舞舞台的布景，居然把凤凰给抹掉了。而且，偏巧是在这种传言四起的时候，七条前辈你来了这里，这还不足以证明要发生什么事么？”

“我就是要来验证传言的嘛。”面对零夕静势在必得的试探，七条橘只是微微一笑，避重就轻地把话题带开：“顺便来看看松叶小可爱，在道馆训练家几乎都被大换血的今天，松叶小可爱是我仅剩不多的朋友了。”

藤原直辉闻言，心下了然。的确，自从唐泽开始掌握联盟最高权力的这几年，各个地区的道馆训练家更换也愈发频繁，别的地区不提，就城都这一块，还保留原

本馆主的，除了烟墨和浅葱，一直维持原样的也只有槐树市而已。从去年开始，唐泽就开始不断对槐树市道馆施压，但松叶无论如何就是不肯买账，依旧守在这古朴的道馆中，尽管它似乎已经没有了什么发展前途。

“七条前辈还是对联盟不信任吧。”零夕静低低地叹一口气：“也是，在联盟对真新镇做了那样的事情以后，确实也……”

“哎呀静小可爱，这句话一点都不符合你联盟直属道馆训练家的身分。”眨眨绿色的眼睛，七条橘空着的手捧起杯子作势嗅茶香，嘴角却有隐约嘲讽的弧度，而后他又续话道：“再说，联盟背地做的事，又何止打算消抹真新镇这一件啊，追根溯源起来，这位的爹，也是脱不了关系的。”“前辈明明知道，老师不是那一路的人。”零夕静急着要分辨，却瞥见藤原直辉对她微微摇头，一时间也只得掐住话头，兀自不语。

庭院中又恢复了原本的寂静，只有虫鸣声，愈发显得声嘶力竭。

这样的尴尬，一直维持到松叶出现。清俊的青年提着一盏荷叶鸭造型的提灯，脸上是掩饰不住的疲倦之色，眼神却像是风雨欲来前的天空。他站在幽暗的廊下，对藤原直辉招招手，简单地说了句：“我有话跟你说。”

“不能在这里说吗？松哥。”

“不能。”松叶坚决地摇摇头：“虽然我也不会跟你说清楚全部，但也绝对不能让第二个人知道了。”

眼看松叶这么郑重其事，藤原直辉的脸色也严肃起来，他看了零夕静一眼，后者正因为这突然冷硬起来的气氛而露出了些微不安的神色。

“那，你在这里等等，我先跟松哥去一趟。”

“好。”

“其实……”偷瞄了一眼七条橘，藤原直辉一手撑着桌子，上身前倾，慢慢靠近零夕静，压低声音：“你也可以趁机打听一下……”

“直辉？”

“我马上来。”

一边答应着，藤原直辉一边小步跑到松叶身边。松叶对七条橘微微点头示意后，一语不发地领着藤原直辉离开。

眼见那一抹摇曳的灯火渐渐远去，七条橘慢慢咽下杯中所剩无几的茶，又是一脸满不正经的笑容：“事情好像，变得出乎意料的麻烦了哈哈哈。”

“前辈……”

“我知道静小可爱你也满肚子疑问，但我不能告诉你答案哟。”竖起一根手指摇了摇，七条橘搂过原本安安分分在啃能量方块的幼甲兽，看天：“因为这是只有槐树市道馆继承人才能知道的秘密，关于槐树市真正的传说。”

少女微微一挑眉，清丽的脸上表情仍是疑惑：“什么叫关于槐树市真正的传说？”

“就是关系到槐树市存亡的秘密吧，也许。”七条橘笑眯眯地道：“所以每一届槐树市道馆的馆主，都不是由联盟直接指定，而是槐树市住民们从他们当中推选后才上报给联盟，就是这个道理呀，只有以槐树市为家的人，才会真心想要守护这个城市，不会泄露城市的秘密嘛。”

“城市的秘密又是什么？”

意外的，这句话并没有得到任何回应，七条橘的视线落在庭院角落一颗枫树上，月色碎在他碧绿的眸子里，拉出隐隐约约的惆怅。

“城市的秘密啊，有很多很多。”像是吟游诗人咏叹似的气音，七条橘冷不防就开了口：“每个城市都会有的，能够让它们保持安详和初心的秘密，一旦没有了这些秘密，会给城市带来奇怪的灾难，你说是不是，由由？”

橘怀里的幼甲兽用尖角戳了戳他的

下巴，眼睛里第一次出现真实的担忧。而零夕静的手，则不知什么时候，紧紧攥住了自己衣服的下摆。她知道，七条橘是在暗示她不要去窥测槐树市的秘密，更不要想着去冒犯这座城市的信仰。因为这座城市，毕竟是除了漩涡岛之外，城都另一个传说的诞生之地，如果说别的城市隐藏的秘密能够给一座城市招来不测，那么，连接过去与现在的历史之都槐树市的秘密，大概足以影响整个城都。



“所以，这也是松叶前辈为何坚持要留在槐树市，而联盟也异常坚持地想要换人的缘故？”

“静小可爱真是聪明，难怪他们那么喜欢你呀！”

七条橘话里的他们，自然指的是联盟那群高层。

零夕静笑了笑，琥珀色的眼眸里有温柔的光：“可是，我也曾经是精灵管理者团队的一员啊，七条前辈，该做什么不该做什么我有分寸，至少不会丢了队长和前辈的脸。”

“我一直相信你的嘛。”又恢复原本不正经的语气，七条橘转过身，对着零夕静眨了眨眼：“就算是对小可爱你的奖励，联盟这次让你们过来调研的目的，想不想知道？”

“这个我们大概已经猜了个百分之七八十了，我倒是比较想知道，为什么联盟盯着三圣兽不放，而松叶前辈和舞姬们，在知道那三只口袋妖怪真的出现后又如临大敌，一个劲防联盟。总觉得啊，并不仅仅是因为它们代表城市的民心向背和信仰而已。”

七条橘抱着幼甲兽的手紧了紧，但脸上的笑意依旧不褪。

眼前的少女并没有说错，松叶的紧张的确有更深的理由，而现在他大概正在将这个理由讲给藤原家那个小少爷听。

说是出于信任也好，说是顺手抓住了救命稻草也罢，反正看联盟的架势，这次怕是要动真格，所以，能帮忙的人，多一个是一个吧。

念头转到这里，七条橘微微眯起眼，算是下定了决心。

“这个问题的答案，说简单也不简单，但也不是很难。”

“能拜托前辈告诉我吗？”

“哎呀，直接说出来就不好玩了，小可爱你不是联盟直属道馆训练家嘛，肯定能查阅联盟保密资料啦，虽然你权限不足，不过稍微活动一下还是能越级对不对呀？”

听到这话，零夕静就知道七条橘肯定是隐瞒了一些不方便直接说出口的东西，，于是她也不再追问，只是点了点头，姿态是一贯的娴静：“我知道了，谢谢七条前辈提醒。”

有风吹过，扰得树影婆娑。

月色凄清。

未完待续

梦魇萦痕（5）

文/猫团子
编/马修

我因为参与商场的火灾紧急救援被墙砖砸到以致昏迷，醒来的时候却发现自己回到了领任务的前一天，本来打算改变未来的我却被突然出现的“艾叶”告知我现在时处于自己的时空……另一面，凌夏他们被告知叶煦陷入梦境可能难以醒来的时候，彼此不信任起来……

1 梦醒时分

窗外是灿烂的阳光，湛蓝的天空中，偶尔飞过的一两只飞鸟，在天空中留下了一道又一道快速消逝的划痕。

温和的光透过窗户涌进了病房，尘埃在空气里自在地浮动着。

头上是已经亮了一晚上的灯，白色的灯光从头上柔和地洒下。

门的外面是幽长的走廊，身着一袭白衣的乔伊小姐尽量放轻了脚步在外面慢慢地走着。

世界渐渐安静了下来，变得柔软，变得真实。

我歪了歪头看着还握着我的手的凌夏，像是电影和小说里常常出现的情景，少年因为疲倦把头靠在少女的病床边沿睡着，好看的面容在早晨的阳光下像一个高中生一般干净而青涩。

我看着凌夏，他的几撮黑发向上翘起，显得有点凌乱。看着他没换下来的衣服，看着他平稳的呼吸，看着他难得一见的微略狼狈的样子，握着他的手稍微紧了紧。

他的手上还是那个没变的金属手环，手指因为握得太紧而微微发白。

我觉得他和这个世界一样，越发真实起来。

“不管遇到什么，我们都会陪在你身边的。”梦里凌夏俊秀的面庞，略带磁性的声音此刻在耳边回荡着。

我看着他握着我的宽大的手，我不知道为什么一点都没有想抽回手的念头，总觉得好温暖。

“他看起来很累啊……还是不吵他好了……”我终于还是忍俊不禁地别过头无声地笑了起来。

似乎所有人都有过这种感觉。一场大梦过去，再次面对真实的世界，有一种恍若隔世但是却又真实可信的奇妙感觉。但也正是因为这种感觉，使我突然产生了一种类似于“我回来了”的温馨感。

我愣愣地抬头看着窗外的天空，渐渐微笑起来。

“看起来很开心呢。”凌夏微微眯起眼睛，看着面前的叶煦，看着她嘴角上升的弧度，又瞥了瞥还握着的手，柔软的触感，因为握得太紧有一些细汗微微渗出。凌夏抑制住越发激烈起来的心跳，控制好气息，一边因为终于安心下来而轻轻叹了口气，一边继续眯着眼睛，跟着少女一起，微笑起来。

“叶煦，你终于醒啦！”门外是突然

出现的黑发少女年年，她一边尖叫着一边向我扑来，搂着我的脖子，脸上是抑制不住的欣喜。但随着时间的流逝，这份情绪也渐渐地变得不稳定起来，我听着年年的话语逐渐染上几分抽噎，“你别吓我啊你。”

“又不是睡了就醒不过来了，你至于么你。”我抚摸着年年的长发，柔顺的触感，带有一股清新的洗发水的香气。

“你差点是真的醒不过来了好么。”夏晴也朝着我走过来，在我和年年的身边蹲下，抬手摸着我头上的绷带，“你还没听到乔伊小姐说过么，我们是真的很担心你啊。”



我看着夏晴特殊的麦色瞳中透过的发自真心的担忧，我总觉得喉咙被什么东西哽住了。

“伊——”我转过头来，茶色挣脱了艾叶的怀抱朝我跳跃过来，躺在我的枕上，用它蓬松的毛发蹭着我的肩膀，发出轻快的叫声。

“这小家伙也很担心你的哦。”艾叶站在一边，咧开嘴笑了起来。

“旁边那位，还要装睡到什么时候啊？”舒冉对于我的苏醒并没有惊讶，相反他似乎对凌夏更感兴趣些。

“咳。”凌夏终于抬起了头，并顺势放开了我的手，头向旁边倾斜尽量避免让舒冉看到他脸上压出的睡痕。

“呦呦呦，脸上有睡痕啦，昨天晚上在这守了一夜了吧？”舒冉那透着大男孩一般的调侃的声音，我歪了歪头瞥了瞥，不出意料的坏笑。

“行了你就幸灾乐祸吧，凌夏比你帅是事实啊。”我看着他脸上是用语言无法形容的诚恳。

年年的表情在一瞬间消失了。

“病人醒了？”舒冉不服气地还想再应答，外面在挨个房间查看病情的乔伊小姐抢先一步走到我的病床边问道。

我又转过头去看着一下子失去表情的年年，有些不明所以。

“那么，乔伊小姐我现在可以出院了吗？”我一边用手梳理着茶色的毛发，一边听完了乔伊小姐讲述我的病情，并在其讲述完后抬头问道。

“你觉得呢？”凌夏一边将手插在胸前，一边一脸“你再乱闹腾试试看”的表情。

“我觉得可以了啊，虽然我昨天是差点醒不过来了，但是至少我今天很健康啊。”我看着几乎是同一个表情的他们，脸上是各种不服，“真的，虽然手臂和头都受伤了，但是绑几个绷带，了不起像电视里一样夹两片木板，姐姐我还是可以重展雄风的！”

“你们那副‘哎呀我才不信’的表情是几个意思啊！什么时候这么神同步了！我就睡个觉你们的友情就已经跨越到了一个未知的境界了吗？”

“难道真要我跳一跳莲蓬怪的舞蹈你

们才信我没事是吗！”

“首先，我不能理解你为什么要把绷带用‘个’来形容；其次，就算绑上了你也从来没有‘雄风’更别提‘重展’了；最后……你确实是不会跳莲蓬怪的舞蹈的放弃吧。”

我抬头看着一脸“哎呀哎呀你真是没救了”的舒冉，我觉得我此刻的表情很忧愁……

“等等，我突然意识到了一件很重要的事。”我听着窗外随着清风缓缓送来的鸟啼，突然间意识到了什么，“我手机呢？”

“出宿舍前你好像没带来吧？”年年疑惑地望望我。

“那么，现在几点了？”我的脸色有点苍白。

“八点多要九点了，怎么了？”舒冉随手拿起手机看了一下时间，回答我。

“完了完了！今天早上我有课的啊！”我匆匆地一抬手，本来好好地在我怀中的伊布茶色就这样被我一甩手差点没摔在地上，艾叶皱了皱眉头，快速地将茶色接过来抱在怀中。

“赶不上就旷掉喽，有什么大不了的？”

“问题是今早的课教授的脾气是我们年段出奇的差啊，我要是迟到的话，至少多加五篇论文的啊……”我看着他们，想起我们教授万年阴沉着的脸，有点欲哭无泪。

“……”

“不管了，我一定要去上课。”我一边起身下床，一边用手指了他们一圈，“你们别拦我，什么都不能阻止我上课！我就算从窗户那边跳下去我也会去上课的！”为了表示我的决心，我特意将脚步踏得比往常重些。

“你们真的不拦我？”走到门口的时候我还是忍不住一脸担忧地转过头来问着。

当然在看到这群人一副“你叫我别拦的啊”的表情后，我像是被噎住一般的，最终只能叹了口气无可奈何地沿着幽长的走廊一路小跑，上课去了。

是真的去上课啊。

“就知道会是这样。”我在听了讲师那一句“明天交五篇论文上来”之后，带着一脸“我就知道”的悲伤表情，随意地挑了比较后面的一排的一个座位坐下，一脸无奈地把脸贴在桌上，双手向前伸开，一副濒死状态。

“你可真是勇敢啊，这个教授的课都敢迟到，他的脾气可凶了。你要不是平时成绩好的话我看期末等着挂科。”



一个声音从背后传来，我转过身去，男孩子带着黑框眼镜的干净面庞就印入了瞳中。

“你是文科的？”我狐疑地瞄了他一眼。

“是啊，不然听精灵哲学课干什么？”他一脸的笃定。

“那么请把你的那本《五星级奥数》收起来好咯？”

“嗯？你说这本啊，我写着玩的。”我看着他，他一边拿起本随便翻开一页都是满满的红勾的奥数书，一边表情无辜得让我倒吸一口凉气。

“你叫叶煦？”

“你怎么知道的？”

“刚才教授点名了啊。所有人就你一个迟到，不是你是谁。”

“啊，这个有原因的啦，不便跟你讲。”我有点无奈地想转过头去，他却突然问一句：“那你认不认识舒冉和凌夏？”

我转过头去，看着他，茶色的蓬松的头发，几缕刘海长长地遮住了眼睛，黑色的眼镜框下，漂亮好看的墨色瞳透着一种湿漉漉的感觉。

他歪了歪头，露出一个温和的微笑，像是一个单纯的大男孩。

梦醒时分，日子依旧。

谁说梦已清醒？

2 晨雾弥漫

校园的梧桐在夏日的时候格外茂盛。

风吹过的时候，绿色的树叶摩擦发出“飒飒”的响声，黑色的巨大树荫也会随着大片树叶的晃动跟着一浪一浪地轻微摇晃。

稚声鸟的声音也在这样的时刻更显婉转，柔曼的小曲随着风送入其他生物的耳畔。

我转过头看了看窗外弥漫着盛夏气息的校园，又转过头来看着趁着教授转身写板书就快速移动到我身边坐好的少年，呼吸是格外的沉重。

“你认识凌夏和舒冉？”我偏了偏头，一缕长发从肩膀滑落至胸前。意料之中的黑色，我看了看少年头发，我一贯喜欢的茶色，突然产生了一种羡慕的感情。

“嗯。现在跟舒冉比较熟啦，不过是先和凌夏认识的，虽然关系一般。”他意识到了我的目光，伸手揉揉我的头发，“黑色也很好看啊，乖乖女的话还是别乱染发哦。”

“当我小孩子啊。你不也表面上看起来很乖么，还戴眼镜呢，文艺男青年？”我突然想起舒冉那时常变换颜色的头发，心里的羡慕瞬间清零，“舒冉那家伙不是都不读书的么，还能认识你这样的文青？”

“我才不是文青呢，虽然文艺男还是算的啦。”少年笑了笑，扶了扶眼镜框，“而且谁和你说戴眼镜等于乖孩子啦。我真近视了。”

“几度？”

“100度。”

“想装文艺请明说。”

“诶，比起这个你真的一点不关心我怎么认识舒冉和凌夏的？”

“奥赛认识的吧？”

“机智！”

“鬼都看得出来的吧！正常人哪里有上文科的课带本奥数书的！舒冉全国奥赛金奖啊，凌夏理科高材生啊。除了这项我想不出你和他们能有什么交集的啊。”

“对的哦，那年全国奥赛的话我银奖。”

“那你读个鬼文科。”

“文科比较好玩啊，更何况每天可以和妹子搭话讨论文学的。”



我狠狠地瞪了他一眼，说着，“如果不是跟你讲话我不至于这整节课都没怎么听吧？”

“那我帮你补课喽？”黎诺随手摘下了眼睛，褪去文艺气息的他，反而更透露出了一种像是大男孩子一样的纯真干净。

虽然不想承认，但其实瞳孔很漂亮的啊。我望着他的瞳孔，缓慢地抬起了头。

要怎么形容呢？黑宝石一般的眼睛，像是清晨的月还没隐去的夜空，晨雾没有散去，星光还在闪烁，充满着希望，却又无时无刻不给人一种轻微的湿漉漉的感觉。

“你们这种妖孽快走快走啊！”

我用手撑着头，我突然后悔那么早从梦中醒过来了，多睡一天也好啊，直接避开这些，落得一身清净。

“说起来，我还不知道你名字呢？你叫什么？为什么会突然问我认不认识凌夏他们？”我看着他，瞳中流转着不解。

“我的名字？哦，我叫黎诺。”

“黎诺？”

“嗯，怎么啦？”

“噗……”我忍了半天看到他一脸茫然的表情终于是忍不住大笑起来，“你不觉得这真像一个女孩子的名字吗?啊哈哈哈……”

“挺开心？”我正想应答，突然意识到那并不是黎诺的声音，于是我一抬头就看见了教授阴沉着的脸。

我突然产生了一种“干脆让我与世长眠算了”的想法。

“不怪我，你自己笑那么大声引来教授的。”黎诺撅了撅嘴，黑色的眼镜框下，墨色的瞳孔里透着无辜。

“我要是期末挂科你给我负全责！”我头靠在桌面上，黑色头发随意地摊开，“你能补吗你，先给我讲讲今天这堂哲学课讲的什么。”

“你还没到之前我可是有听的，主题我还是知道的，是关于时空概念的嘛，主要提到一种很重要的精灵，具有穿越时空的能力的传说中的精灵——雪拉比。”

“你猜猜，什么精灵能让它在别人的时空，塑造人物呢？”脑海里突然闪过艾叶的话语，我怔怔地抬起头，直愣愣地看着黎诺，看得他一阵疑惑。

“怎……”

“拜托了！帮我补这一部分的内容，这一部分就好！”

他歪了歪头看了看突然激动起来的我，眉毛轻轻地舒展开，温和地笑着，“好啊”。

“这是我整理出来的笔记，知识点其实不难，特别你只是想要了解雪拉比的话其实可以翻一翻训练师图鉴。不过因为是传说中的精灵所以可能没什么详细的内容。”黎诺又一次戴上了他那副黑框眼镜，一边把他那本黑色的笔记本递给我，一边认真地说着。

“你不是也没听么，哪来的笔记？”

我一边接过黎诺递给我的笔记本，一边抬手拿起桌上的白色杯子，热腾腾的白咖啡的香味迎面而来，“不过还是谢谢。”

“我找其他同学要的笔记啦，补课就要有补课的专业态度嘛对不？”黎诺笑了笑，牙齿在光线下更显洁白，“反正你是舒冉和凌夏的好友的话也就是我的友人啦，再说帮软妹子补课我还是愿意的。”

“咳。”我拿着杯子的手僵在半空，一口咖啡差点呛到。

“这个咖啡厅环境不错。”黎诺环顾了一遍四周，轻轻回荡的轻音乐，干净的墙壁，柔软的沙发坐垫……他满意地点点头，也端起他的杯子，轻轻地呷了一口咖啡，“最主要是精灵咖啡厅呢，精灵也不用装在精灵球内带过来还是很不错的。说起来，你和舒冉他们应该是一样的吧，突击队员？那应该有搭档精灵才对——”

“有是有啦，但是我放在宿舍里给饲育家照顾去了。”突然想起小小的茶色，明明看到我清醒来那么高兴的小家伙，我还这样把它扔给艾叶照顾，心里愧疚起来，“那么黎诺你呢，你是什么职业，精灵呢？”

“我？目前只是一个普通的大学生哟，不过毕业的话应该会去考试然后成为突击队员吧？”少年无所谓地耸耸肩，神情满是淡然，“精灵的话，现在带在身边的是这个孩子。”

“Miku？”我看着条纹是粉红色的、晃动着比它身体还要大地尾巴的电松鼠，我觉得我整个人都受到了惊吓。

“闪光的电松鼠？！”心里滚动起“好萌”、“萌哭了啊”、“好想带回家啊”、“软趴趴的样子真的好可爱”的弹幕。我一边感受着小家伙温驯地蹭着我的手的时候柔软的毛发，一边抬着头看着少年，看着少年脸上依旧不变的温和的笑容，看着少年轻轻掰下一小块松饼递给电松鼠，心里忍不住感叹：真是个温柔的人啊。

“中午有空一起吃饭？反正凌夏他们也要一起吃。”我对黎诺的好感值莫名其妙地飞速上升，我知道这就是少女的情怀，看到萌物就瞬间萌化，对其主人更是各种好感。

“嗯，只要他们不介意就好……我觉得凌夏看到我估计会不大高兴……”见我露出疑惑的表情，他的话语也渐渐地弱了



下来，并最终转换成了一个灿烂的笑容，“倒是我刚才就想问了，没关系吧？”他冲着我手臂上扎着绷带的部位扬了扬下巴。

“这个说来话长啦……我早上的课之所以会迟到就是因为这个……以后和你讲吧。”我轻轻抬了抬还绑着绑带的手臂，“头部好像也受到了创击……”

“哦，难怪看起来特别的蠢……开玩笑的！把你手上的咖啡杯放下！”黎诺像是恶作剧后的少年一样没心没肺地笑出声起来。

我突然觉得我对他好感度的上升应该只是一个错觉。

此时悠哉悠哉的我不知道，凌夏在连续打了我几个电话没接后恍然想起我并没有带手机，于是只好朝我们教室走去；也不知道，宿舍外的年年犹豫了好久，终于拿出手机打电话给了舒冉；更不知道，夏晴站在我们校门口愣了一会，还是坚决地往里面走去，她下定决心要向我说个明白；同样也不知道，舒冉眯起眼睛望着走进我们校园的夏晴，加快脚步跟了过来……

晨雾弥漫。

3 雾里看花

夏日正午的太阳总是灼热的。

暖色的光线覆盖着眼皮，闭上眼视野里是一片的赤红。耳边是此起彼伏的虫鸣。

我睁开眼睛，尘埃在光芒之中舞动，我看着黎诺干净的白色衬衫，一手捧书的他呼吸平缓，他的半张脸在阴影中若隐若现。

心里隐隐的有些不安。

“叶煦？”耳边突然响起了艾叶的声音，我转过头去，咖啡厅的外面，隔着巨大的玻璃，艾叶一脸疑惑地走进咖啡厅，朝我走过来，他的怀中茶色欢快地冲着我发出愉悦的叫声。

“艾叶？”我站起身来，对面的黎诺也将头抬起，推了推他黑色的眼镜框，“你来干嘛？”

“想给你送手机来着的，顺便有点事向跟你说。”我接过艾叶怀中的茶色，茶色歪了歪头看着桌面上的电松鼠，露出了小小的微笑，“你朋友？”艾叶偏了偏头看了看黎诺。

“嗯，算是吧……他是黎诺，我们同一个系的。”黎诺轻轻点头笑了笑，“这个是艾叶，我之前提到的那个饲育家，也和凌夏我们是一个宿舍的。”

“对了，艾叶中午约上他们一起吃饭吧？”我一边打开处于关机状态的手机，一边随意地说着，“凌夏给我打了三个电话诶，不知道有什么事。”

在听到“凌夏”这个词的时候，黎诺轻轻眯起眼睛望着我，嘴角轻轻向上扬起，透着一股轻蔑的神态。

我身边的艾叶静静地看着他的这个神态，握成拳头状的手在不经意间紧了紧。

“叶煦，我有点事情想跟你说。”艾叶不由分说，拉起我的手走出了咖啡厅，我还没反应过来，就留下了茶色在桌上。

“什么事情这么急？”我看着他，隐隐有种预感与我梦境中的他告诉我的有关，不由得紧张了起来，“是梦里的你想要告诉我的那个疑点？”

“对，然后还有内鬼的话……夏……”

“彭。”一个声音急促地打断了艾叶的话，我和艾叶不约而同转头过去，看着距离我们不远的地方，夏晴安静地站着，手机摔在了地上。她就站在那里，面容苍白地望着我们。

那一刻我大概明白了，为什么胸膛间，会有这样强烈的不安的感觉。

“年年你来啦。”等我们几个人全部到齐聚在这个小资餐馆的时候，已经将近十二点多了，我隔着玻璃冲着窗外姗姗来迟的年年挥了挥手，“这样就全部到齐了吧？”

“说起来，我们全部人聚在一起这样吃一餐好像还是第一次呢。”我随手接过服务生递过来的菜单，笑着说。

“然后还要带个累赘？”凌夏的声音从旁边不冷不热地传来，然后我看着黎诺在我身边扯扯嘴角。

“我觉得凌夏看到我估计会不大高兴……”我看了看黎诺的脸，我现在清楚他的预测的准确性，我不明白他们的关系。

应该是有一段复杂的过往的吧……

“啊，这是黎诺，我同一系的同学，他说他和凌夏还有舒冉认识的呦……”我自己“哈哈”地干笑几声缓解了一下气氛，说着。

“和凌夏还有舒冉认识？”年年在我身边坐着，饶有兴趣地望着黎诺茶色的头发和好看的面庞，“一看这就是个文青嘛，还能和舒冉认识也是不容易。”

“诶，跟我一开始想的一样。”我和年年默契地抬起手击了个掌。

“什么嘛，你别看我这样，我对文科也是有着诚挚的热爱的啊。”舒冉不满地冲年年说着，然后和黎诺挤挤眼，“虽然我们是奥赛认识的。”

“你对文科有着诚挚的热爱？”年年上下打量了一样舒冉，然后露出了一个还带有酒窝的柔和的笑容，“你只要告诉我你高中那个位数的历史成绩就好了。”

“噗……”我轻轻地拍了拍黎诺的肩膀，善解人意地笑着和他说着，“没关系，想笑就大声笑出来，完全不用顾忌舒冉的感受放心吧。”

“你们很过分诶。”舒冉虽是这样说着，但是从他那还撅着的嘴我就可以判断得出了，这个家伙完全没有生气。

我望过去，看着沉默不语的夏晴、冷若冰霜的凌夏和若有所思的艾叶，下意识地握紧了手中的菜单。又转过来看着笑着调侃着舒冉的年年、故意说着滑稽的话语的舒冉还有在一边笑得温和的黎诺，心里稍微松了口气。

“不用担心，舒冉是缓和僵局的好手。”黎诺习惯性地推了推他的黑色的眼镜框，凑到我的耳边小声地安慰着我。

“谢谢。”膝盖上躺着的茶色打了一个小小的哈欠，我一边摸着它的头，一边回了他一个微笑。

餐桌的另一侧，凌夏注意到了这一个小小的举动，他本来就冷若冰霜的脸更显严肃。

“嗯……这一顿相当不错哦。”年年优雅地擦干净了嘴角的食物残渣，说着，“哪找的这么棒的精灵餐厅？”

“大小姐您满意就好哟。”我将头靠在年年的肩上，我们俩长长的头发交织在一起，“黎诺带我来的。”

我一边说着一边小心翼翼地朝凌夏那边装作无意地一瞥，果不其然依旧紧锁的眉头。

“去结账吧。”凌夏站起身身来，话语里没透过任何的感情。

“嗯。”我也站起了身，本来就是我约他们来吃午饭，我付钱也还算合理……不过不知道这边餐厅贵不贵。我心虚地摸了摸口袋里的钱包，正想着“真的太贵还是AA制吧”的时候，见黎诺轻轻站起身来，转过头来对我轻轻一笑“我来付吧”。

我那一刻望着他的脸，终于意识到了什么是“不留一片云彩”，黎诺在我心中的形象一下就高大了起来……

“别人帮你付个帐就感动成这样，我们突击队员是高薪职业你还记得么！”年年“痛心疾首”地对我摇着头。

“也不知道是哪一个魂淡一到月末就带我去疯狂购物来着。”我随意地看了看年年手上还带着的那条价格不菲的有着雷霆狮图案的手链，言语里满是轻蔑。

“那是舒冉。”年年显得十分镇定，旁边的舒冉一口果汁呛到了。

我和舒冉都毫不客气地给了她一个白眼……

“走吧。付完帐了。”黎诺冲我笑了笑，笑容温暖得令人心醉。

“你下午没课吧？你还要去哪儿浪？”我一边朝他走过去一边问着。

“你呢？下午有课？还是有任务？”

“课的话是四五点的我不急……任务的话……”

“叶煦要跟我去调查火灾现场。”艾叶不知道什么时候走到我身边，拉起我的手，像是刻意提醒着什么似的，他又笑着不重不轻地说着，“她是我女朋友。”

“是么，那么改天我再来找舒冉好了。”黎诺无所谓似的笑笑，挥了挥手走出了餐厅。

我怀中的茶色不知道为什么格外热切地冲着他，通人性地挥了挥手叫了一声。

“粉末？”艾叶望了望黎诺渐渐远行的身影，又低头看着茶色毛发上的紫色碎屑，轻轻皱了皱眉头。

夏晴看着面前的艾叶还有叶煦，想要说些什么却最终安静下来。

午后的阳光洋洋洒洒地倾斜下来，笼罩着少女长长的黑发。

树影的摇晃渐渐静止下来。叶煦低下头来看着怀中有些颓然地困倦地缩成一团的茶色，棕色的毛发上浮动起小小的红晕。叶煦有些心疼而又茫然地看着它，心里是渐渐泛起的温柔。

一旁的艾叶望着叶煦，他想，这才是自己记忆里的那个叶煦。

“火灾的现场？为什么要莫名其妙地带我来这？”被黄色的警戒线围起的大楼，已经烧成黑色的地板、墙壁，时刻提醒着人们这里发生过什么。我看着那栋楼，不解地问着。

“等一下你就知道了。”艾叶走过去跟君莎小姐说了几句话，便带着我进入了大楼。

“这里就是我救豆鸠们的地方吧，我昏过去之后你们把它们怎么样了?”我跟着艾叶踏上楼梯，路过一层楼的时候我看着那块熟悉的地方，想到那次救援，我不由得兴奋地问起来。

“还能怎样……放生呗……它们只是临时来帮助你的，又不是你的拍档精灵。”想到这里艾叶叹了口气，声音渐渐小了下来，“这就是我为什么没有选择突击队员这一个行业的原因——尽管我也很希望能够守护精灵。”

我看着他，一种奇怪的感觉包围了我——混杂着失落、悲伤、心酸的感觉，这是我曾经坚定选择突击队员这一项行业时不曾体会过的感觉。



我觉得好像有一层不厚不薄的雾笼罩着我，我并不会因此而被阻挡前行，但是那种仅仅能朦朦胧胧看见前方道路的不安感，却越发强烈起来。

“你还记得这吧？”起风了，风呼呼地从墙壁的漏洞吹入，阳光沿着那个洞倾斜进来，覆盖着我面前的一块地板。

“我昏倒的地方？”脑海里不自觉地浮现出夏晴的身影，那个时候她始终没有让我看到的表情，成了我现在心里的一个漏洞，强烈的风同样猛烈地灌了进去。

“你信我吗？”想起上午的情形，少女令人心碎的表情，和轻轻的却仿佛砸在我胸口一般的话语，那是她最后的自尊与倔强。

曾经她应该是我们之中最爱笑的啊……眼角有些酸涩，我抬手揉了揉。什么时候她开始让我觉得恐慌和可有可无了呢？我听到心里的深处，一个声音悄悄地问着。

“不用那么纠结。”艾叶像是察觉到我的细小的情感变化，他抬手拍了拍我的头，说着，“我怀疑夏晴，但不过也是怀疑，今天来这里就是为了查找一些证据。”

“我觉得这场火灾和我们要调查的那场精灵走私案有着某种程度上的联系。”

我抬起头望着他，对啊，这才是艾叶，永远地想着精灵，并因此不信任他人，这就是艾叶。

我望着他，我不清楚这袭向身体的疲倦感来自哪里。我只觉得一瞬间厌烦透了。

“你，别和黎诺走得太近。”冷不丁地，艾叶这样对我说着。

“为什么？”

“我总觉得他是有目的性地在接近你，而且——”

艾叶伸过手来抱走了我怀中的茶色，他轻轻地拨开茶色胸前的毛发，从中间取出一些细细的紫色碎屑。

“如果我没猜错是蓝奇异果的粉末吧？”他歪了歪头，“你们在咖啡厅有点原材料是这个的饮品？”

“没有啊。”我想了想回答艾叶，“不过黎诺给电松鼠的松饼里或许有吧？茶色跟电松鼠一起吃了么？”

“如果不是故意的倒还好……”艾叶笑了笑，“蓝奇异果有一种奇怪的功效呢，不喜欢涩味的精灵食用了会陷入混乱状态。而且最主要的是，茶色喜甜而讨厌涩味。”

“另外，你一点都不觉得茶色对于黎诺的电松鼠的态度格外友善么？”

“如果黎诺的电松鼠是母的，并且对茶色使用了‘魅惑’呢？”

“反正我们出去谈话的那段时间他在做些什么我们又怎么会知道呢？”

我呆呆地站在那里望着他，抑制住内心强烈的厌恶。

“你，确切的说是我梦里的你，说过的那种精灵，是什么？”我跟着艾叶前进，问着。

“梦中的我意外地挺多话的啊。”

“能在别人的时空塑造人物……是雪拉比么？”

“不全对。”

艾叶像是发现了什么一样地低下了头，捡起的地上的一小块金属碎片，转头过来问我，“你还记得你在那场火灾中看到的人影的身高么？”

“诶？大概和凌夏一样高吧？”我思索了一下，这样回答。

“第三次了，这是我第三次发现这种特别的金属了。”艾叶向我挥了挥他手中的金属碎片，“你昏睡的那段时间，我独自一个人来到了这里，我同样发现了这种金属的碎片。”

“那么第一次呢？”

“那座仓库里。”

“所以你怀疑这二者间有一定联系？”

“嗯，因为这个可不是普通的金属。我有拜托过君莎小姐，让警员用特殊的仪器分解过这种金属。”

“结果怎样？”

“这里面是一种不可思议的材质，与我们平日里接触到的材质并不一样。你还记得阿尔米亚地区的黑暗团么？”

“你是说那用一种特殊材质操纵精灵的黑暗团？”我渐渐地感到恐惧，“对啊，难怪那两只精灵会精神状态那么良好地袭击我……但是如果说走私案的目的是打破仓库、并将大批精灵转移至非法地带然后经行非法交易或者其他什么，那么这场火灾的目的又是什么呢？”

“这样是我一开始一直想不通的地方。”艾叶凝思着，“两者有些地方那么相似，但是目的又似乎截然不同……”

“引子……如果，是为了引出什么的引子呢？”我猛然想起了什么，这样说着。

雾在一瞬间似乎更加浓郁起来。

“这是……真的？”舒冉看着面前沉默不语的年年，惊讶攥紧了他，他忽然觉得呼吸有些困难。

雾中隐隐约约透出的浓浓色彩的花朵，是引领我们朝着最终的毁灭走去的黑色之花。

4 柳烟花雾

“年年！Sunny！”黑色的头发被扎成一条马尾垂到脑后，少女叶煦穿着干净的校服，一边冲着不远处的少女们挥着手，一边一路小跑地冲过去扑到她们的身上。

“叶煦你别闹啊！我手上有奶茶！”同样是黑色的秀发，却是披在肩上，干净清秀的面容显得有些慌张。

“诶……你们跑去买奶茶啊！有给我买吗？”叶煦自然地挽起了两位友人的手臂，问着。

“当然有啦。你最喜欢的抹茶味。”身边的少女有着一头惹人注目的咖啡色的头发，她的眼睛微微眯起，露出一点点的麦色。夏晴笑着，嘴角向上翘起，洁白的牙齿露出来，一个酒窝在脸颊边陷下去，带着这个年纪特有的少女的单纯的气息。

“凌夏！”少女像看到救星的声音在身后响起。少年凌夏抚了抚额头，转过头来看着叶煦和年年。

“估计又是要数学或者物理测试了然后考试过不去，要找你补习呢。”舒冉在一边笑得像一个孩子，原本干净的高中制服被他整得像一个落拓小子，“大少爷你就加油吧，我可是要去浪了。”

“……”凌夏看着舒冉一副幸灾乐祸的样子，又转过头看着一脸诚挚的叶煦和年年，表情特忧愁……

很多很多的记忆片段，就这样浅浅地浮在了梦的表层。曾经展露出来的好看的笑容，欢快如同铃声般的笑声，却也渐渐遥遥远远地停留在了那个时候，心里有什么沉沉地向下坠落……我们，到底都是怎么了？

“这节课就到这里了!”迷迷糊糊地睁开眼，才发现教室的人已经寥寥无几，窗外深灰色的云层汹涌地涌动着，天地渐渐暗了下来。我站起身来，揉了揉惺忪的睡眼，准备回宿舍去。

“要下雨了吧……”我望了望天空，准备小跑步回宿舍。

因为课程的原因我先行离开回来上课，让艾叶在那边继续观察寻找有用信息。

说是这样说……但我只是想逃开那个

令我总觉得不舒服的恐惧的环境，所以提前先去图书馆晃了一圈后才来上课的……课也没怎么听，听着教授的声音便渐渐趴在桌上睡着了。

“这是真的。”肯定的语气，年年咬着牙一字一段地说着，“凌，夏，是，内，鬼。”

“你早上打电话给我就是为了这件事？”舒冉的眉头皱着，他看着那份资料，小心翼翼地问着，“要不要告诉叶煦他们……”

“不要。”年年摇了摇头，“暂时先不要。”

“如果有一天他要是做威胁到我们的事情。”年年一边将资料扔回了包中，一边说着，“这将是我们对他最后的通牒。”

“足以将他送进监狱的最后通牒。”

舒冉望着面前的年年，她已经不再是曾经的那个单纯的少女了。舒冉甚至觉得，经历了昨天晚上的哭泣，她已经开始变得成熟而善于伪装，可以分得清“敌友”了。

舒冉慢慢地笑了起来。

那份装在年年包中的资料，干净的白纸上赫然印着“NE集团关于各地区走私案的主要策划管理成员”、“萦痕地区：凌夏”的字样。

“想和我说什么就说吧，不用这样偷偷摸摸地出来见面。”黎诺望了望天空，阴沉沉的云层，估计要下雨了，“为了叶煦的事情？”

“你离叶煦远一点。”凌夏站在黎诺的对面，表情严肃而认真，“你离她远一点！”

“凭什么？”黎诺低下头对凌夏扯着嘴笑了起来，“我觉得这个妹子是个挺温和的家伙啊，对我而言是非常适合当女朋友的类型哦。”



“她有男友了。”凌夏的冷冰冰的脸稍微缓和了些。

“那又怎么样？”故意用的无赖一般的语气，黎诺看着凌夏被激怒的样子不由得心情顺畅。

“你我明明心知肚明，她没有必要牵扯进这件事情。”

“她本身作为突击队员的任务就是去调查这起走私案，能够不牵扯进来？”

“那也没必要更加深入！”

“看样子你喜欢她？”黎诺抬起头来正色地说着，在得到了其沉默的回答后笑了笑，“还好意思说我，你自己那点事自己心里明白。”

“你没有资格管我，你自己先想办法怎么跟你的朋友解释清楚了再来跟我讲吧。”黎诺冷哼一声从凌夏的身边走过去，鞋子发出轻微的声音。

“听到了？”黎诺说着。然后看着自己身后的凌夏一个猛转过身来，望着他和沉默不语的艾叶，不由得笑得更开心了，接着向前走去，并渐渐消失在了地平线。

“你有事瞒着我、瞒着叶煦、瞒着大家，对吧？”艾叶刚刚说完，就听到“哗”的声音，大颗大颗的雨水从天上砸下来，顷刻间就打湿了面前凌夏的衣服。

“我……经历了这两天的事情，我真的已经要相信你了。”艾叶走到凌夏的面前，比凌夏还要高些的个头，他听到了凌夏越发沉重的呼吸，“你不是坏家伙我当然清楚。但是，有些事情，你果然还是得说清楚吧？”

“无论是对我、对叶煦、还是对大家。”

凌夏抬起了头，艾叶的头发被雨水打湿了，湿漉漉地贴在了一起，他瞳孔中尽量展现出来的友善，在此刻反而更像是掐在凌夏他脖子上的手。

“终于到家了。”忘记了是怎样疯一样地跑回来的，我只知道自己到家的时候浑身湿嗒嗒的，雨水顺着我的头发，衣服，绑带一滴一滴地滴落下来。

“没人吗？”一进宿舍迎来的便是一片的黑暗，我轻轻地问着，却没有人应答。

“大概都出去了吧……”我的头昏沉得厉害，便也没有怎么在意，只是在脱下鞋子的过程中看到了夏晴的干净的帆布鞋。

“在睡觉吧？”我这样想着，起身跌跌撞撞地走进了浴室。

换洗的衣服堆在一起散发着潮湿的雨水的味道，从花洒中源源而出的热水，热气腾腾的水汽笼罩着我，我头晕得实在是不行。

因为手上缠着绷带的原因，我仅仅是简单地洗了个澡，便穿好了睡衣，走回了我的卧室，倒在了我的床上。一阵温暖的感觉使睡意汹涌地向我袭来。我昏昏沉沉地闭上了眼睛。

也不知道睡了多久，当我再次醒来的时候看见了在我床前沉默着的夏晴。

“你说过，如果我半夜来你房间你不会排斥的对吧？”过了一会，夏晴慢慢地说着，脸上是欲言又止的复杂的感情

我望着她，慢慢地露出一个微笑，我将被子敞开，“过来吧，我们聊一聊。”

“身子冷冰冰的。”少女的皮肤很柔软，却也很冰凉。我像以前一样挽着她的手。

“你也一样啊……说起来你是淋雨回来的，发烧怎么办?”

“没事，没那么弱。”我闭上眼睛，本来想摇摇头，后来想到摇头她也看不见就这样应声着，“倒是你，有什么事半夜来我房间……老实说被吓到了……”

“从小怕鬼到现在。”夏晴轻轻地笑了笑。

“终于肯笑了。”

“嗯？”

“我说你啊，你都没有觉得自己的笑容变得很少了么。”我轻轻叹口气，“你真的变了。”

“只有我？”

“当然不只你。”我将夏晴拉近了些，“你们都变了。我觉得你们都不再是曾经的你们了。”

“你都不知道，我昨天的那个梦，让我险些都回不来了的梦，在那个梦里我梦见了……”

“梦见了什么？”

“我梦见了凌夏、年年、舒冉还有我，我们四个以前的日子——没有你，也没有艾叶，因为那个时候，我怀疑你是内鬼，而艾叶让我知道‘有内鬼’的这一个消息。梦里的那一天，我过得真的很开心，它让我恍惚间有种回到过去的错觉。如果不是最后艾叶在我梦中出现并劝告我，我或许真的都回不来了，我太想在这样桃花源一般的世界永远待下去了。可是

我忘记了啊，有些东西是永远都回不去的，比如时光，比如你们。我们永远都回不到那个时候了，真的……这种迷茫而不安的感觉自从我苏醒后就一直包围着我。”

“叶煦，你信我吗？你信我真的不是内鬼吗？”

“最早的时候，我真的怀疑过你，我不想承认是你，但是又从心里怀疑你，这种感觉让我对你矛盾极了。但是现在，我想，只要你还能对露出初中时那阳光的笑容就好了。谁是内鬼就让艾叶去纠结吧，我真的只是想破解了这桩走私案，继续和你们令人温暖的生活就好了。谁是内鬼，对我来说已经无所谓了。”

“叶煦，你真的是令忍嫉妒呢。”

“为什么？”

“你有凌夏在你身边，你的梦想不用像我这样拼尽全力，甚至放弃了高中和大学就这样去努力着。你有艾叶陪着你，你不需要担心什么风雪。你有年年做你的闺蜜，舒冉做你的好友。他们都会使你的日子充满乐趣。你的工作并不能说是艰难，你甚至还有可爱而未来和渐渐可靠的精灵。你拥有了很多很多，你的运气真的是特别的好。这一点我有些嫉妒你。或许，你也是明白自己拥有的太多了吧，你总是太过害怕失去，你的力量很微小，但是你总是在心里拼命地努力，你过于敏锐地观察着我们，想让日子永远不变地持续下去。这一点，我很为你难过。“那天在商场的时候，我是有想过让你受些伤什么的，但是只是一个念头快速地闪过而已。我为我的嫉妒心而感到自责。我更没想到你真的会受伤，我清楚这是真正的内鬼想要嫁祸给我，因为那个时候只有我手上有超能力系的精灵，但是，真的不是我……我一直想跟你们解释，但是我又担心艾叶，他似乎对我持着怀疑态度，所以我想你大概也是这样想的，我真的想跟你说明白。”

我在黑暗中抬头看着夏晴，他的眸子里有什么东西在闪着光，

我清楚我哭了。

我搂着夏晴，仿佛一下子回到了我们手挽手在校园里喝着奶茶悠闲自在、亲密无间的日子。

我哭哭啼啼地将这几天我对未来的迷茫、对他们的不信任、对时光流逝的恐慌一股脑地讲给了夏晴听。

当我看着夏晴，看着她瞳中真诚的认真的感情的时候，我明白了，我们之间的关系又将密切起来。

我也从来没有像现在这么信任她。

“叶煦，如果你需要的话我会把我知道的都告诉你。”当我终于停止了哭诉的时候，夏晴严肃地和我这么说着，“我只希望这件扰得我们烦恼不已的案件快些解决。”

“这不仅是我们的希望，也是我们的职责。”

“Sunny的话，知道些什么呢？”

“电鬼窃听来的，告诉了九尾，再由九尾用精神力制成的幻像告诉我的。虽然不多，但是基本整理起来或许是有用的……第一，舒冉怀疑我；第二，舒冉重点怀疑凌夏；第三……”说到第三点的时候夏晴犹豫了一下，还是接着说道，“年年喜欢凌夏，并重点怀疑舒冉。”

我听着夏晴说着，渐渐坐起了身。

窗外的雨渐渐停了下来，树叶被洗得发亮。月亮不知道什么时候已经上升在了夜空中。

望着月空上一闪而过的粉红色的身影，我心里悠悠地想着。希望今晚会是一个好梦吧。

未完待续



圈圈熊酒吧

——冰海大帝 28

文/斯潘达
编/马修

前情提要： 占据了岩宫城后，光复军团的总首领、冰须熊萨尔加一方面宽恕了原来拒城坚守的岩宫蟹帕提斯及各首领，一方面也将结盟的巨沼怪麦克罗他们请来——不过与此同时，也提出了双方平等结盟的要求，就在麦克罗不知道该怎么回答萨尔加时，来自扎瑜城的手下报告，说扎瑜城被流亡的长毛猪展开攻城，岌岌可危……

104 天无绝路



“萨尔加统领！”当听到扎瑜城急报，和麦克罗同样坐立不安的大加德立刻找到了脱身之法，“现在扎瑜城正在面临危机，我和大王还是返回去旧城，怎么结盟这些，过后再说。”

“过后？就是一句话的事，有那么费劲么？行？还是不行？”大角蜈蚣苏可利厉声呵斥，苏可利是一只长得非常高大的巨型蜈蚣，威严十足，作为新加入的队伍首领，苏可利对萨尔加也是赞叹加佩服，因此也乐于帮助萨尔加说出想说但不好亲口说出的质问。

“没关系，正好多想一想。等大王想通了，再来答复也不迟到——岩宫城的大门，随时对大王敞开。”萨尔加止住了苏可利的话，踱步到麦克罗的面前：“大王需要带多少本部精壮，尽管去营地点兵，如果有需要我们岩宫城帮助，我也在所不辞。”萨尔加说着话时，特意强调了“我们岩宫城”，而麦克罗显然也听出了个中的意思，一边陪笑说着不用，一边离开会客厅，来到营地把从沼泽地带来的这支军队都全部拉上，轰轰烈烈出了岩宫城，杀奔扎瑜城，一边暗骂萨尔加小人得志，一边想着，那些阴魂不散的长毛猪，为什么偏偏这个时候来找麻烦——也好，起码结盟的事儿，他可以有充分的时间来应对了。

而那些长毛猪，在其队长史维恩的带领下，自从遁入森林，便没吃过一顿饱饭，他们出征时根本没想到会被城中的流氓恶棍们占了城，遁入到白雪覆盖的森林中后也只能靠啃树皮和积雪下腐烂的树叶和草根为生，上次发现树林里似乎有敌方精灵落单、而且看架势是不小的首领时，他把能动弹的都叫上，可在听到林中越来越响的蛙鸣后，尽管有所怀疑，但最终还是保全实力，在两个派出打探虚实的惨遭毒手后，便下了撤退命令，还好林子里的没追上来。不过在听说留在森林外观察的斥候说，从林子里出来的只有麦克罗和几个沼跃鱼以及练声蟾蜍时，史维恩不禁苦笑——麦克罗那个家伙，竟然把自己给涮了！否则这将是多么好的一次干掉叛贼首领的机会。

肚皮还在饿得咕咕叫，这时又有手下的小军官报告说又有十多个因为吃腐烂叶子加雪吃倒了的。这下史维恩连苦笑都笑不出来了。这个森林在扎瑜城和岩宫城之间，一侧贴着悬崖，一侧靠冬天也基本不会结冻的河，两边各有城关把守，完全没有通过山道越过城关的可能——这一切



都是他当初设计的，在获得帝国东外围防守方面军总司令的任命后，他便立刻对各山体和城墙进行改造，避免返乡的冰须熊们通过山路绕过城关，而且为了防止有飞行系精灵从空中来犯，他还在各城墙关隘上方设了冰弩。可是现在，自己设计的这些，却把自己牢牢困住了。

好在天无绝路，第二天早上，史维恩忽然接到斥候报告，说扎瑜城正城门大开，全部沼泽军团出动，奔赴金兰城——也就是被帕提斯改名为岩宫城的坚城的方向去了。这时在场的几个头目便都纷纷要求出战，这些头目大都是原本驻守各个城关要隘的驻城军指挥官，但是被各地的叛军打败后，几乎都是带着打剩下的残兵败将们逃离出来，因此他们对叛军的仇恨也是最大的，不光自己的太平好日子被打破了，自己的家眷也都死于乱军中。而遁入森林中尽管因为饥饿和吃腐败叶子，这支守备军团已经病倒了一半，但对于胡伦克大沼泽出来的那些杂牌军来说，他们无论是数量还是战斗经验都自认为有优势，以前吃了败仗是因为各要隘的守军太少，如今拧成了一股，他们都觉得找叛军、尤其是最先掀起叛乱的贼首麦克罗的报仇机会来了！

“算了吧。”史维恩叹了口气，“我们现在的战斗力根本没法和他们正面冲突。”

“有什么？我不怕！”“对，我们不怕！”“大不了战死，也好过在这里饿死！”“叛军杀我全家，啃树皮吃草根咽烂叶子撑到今天，就是为了找叛贼报仇的！”“对！我们虽然饿着肚子，但仇恨足以让我战胜饥饿！”

“我知道各位都对叛军仇恨至极。”史维恩不慌不忙，“但是各位，你们今早吃的什么？他们早上又吃的什么？体力的差距摆在这里，不是光有斗志就能扯平的。”

“我们不怕死！”一个小头目喊了出来，接着其他的也跟着应声高呼，而这一片亢奋中，还夹杂有质疑史维恩贪生怕死的声音：“你的全家都在雪峰顶城享福，你当然没什么仇恨了。”

史维恩怒了，语气严厉起来：“我贪生怕死？告诉你们，我也一样，这整个东外围的守军，每一只冰猪战士我都视为我的兄弟，而如今他们大量杀我族类，屠我同胞，我能对他们没有仇恨？再说，你以为我想把全家送到雪峰顶城么？告诉你们，那是做人质去了，我有半句不听话，基卡斯老鸭子就随时把我全家杀掉！”说到这里缓了缓语气：“如果不是为了带着你们活下去，我早就去跟叛首麦克罗决斗了！但是现在不行，我不怕死，你不怕死，那还有那么多士兵呢？就算我们都不怕死，冒然而出全军覆没，又有什么意义呢？”

“打出我们骨气出来！”有个长毛猪回答，他正是此前驻守扎瑜城的统领夸克。

“骨气？”史维恩也不客气了，“好好的扎瑜城，被一帮沼泽地来的乡下佬给攻陷了，你作为守城的统领不战斗到最后，反而带着残兵败卒跑我这来，你也有资格跟老子提骨气？”

“这……”夸克一下被说中了痛点，哑口无言，半晌才咬牙切齿地说，“我当初带着他们来投奔司令您，还不是为了给兄弟们争取个生路，以求以后跟着司令收服失地……”

“呵呵。”史维恩冷笑了一声，“这个道理我还以为你不懂，我还以为你们都不懂！既然懂这个道理，为什么不在这个时候再忍一忍留存一下实力？你们在最该以身殉国的时候选择了退缩，现在都在这给老子装什么英雄！”看下面那些刚才还义愤填膺的手下们都平静下来，史维恩的话语也转成了语重心长：“各位，我想大家都清楚，帝国现在正遭受内忧外患，皇廷之上，老鸭子基卡斯把弄大权以波泰西



王当傀儡肆意妄为，搞得民不聊生惹得烽烟四起，盗贼叛匪遍布帝国外围。而如今，被驱逐的冰熊们又回来，我们肩上的任务还很重啊各位！波泰西王、布林拉普王子、西蒙大元帅，无论是谁，我们都该为他们、为帝国保存实力啊！”说罢环视一圈刚才还在热血贲张的大大小小头领们，语气完全温和下来：“想死，很容易，哇哇叫着冲出去跟叛军对着干，就能遂了心愿，幸运的话还能杀死一两个叛军，但是这又有什么意义呢？现在对于我们来说，最难的是活下来，好好活下来，日后以健康强壮、精力充沛的状态去冲锋陷阵，这才是我们该做的！走到这步也是我这当司令的失算，竟然没想到城中的流氓们也会效仿叛匪们作乱……这个还请各位原谅。而接下来，不管多难，还请各位努力好好地活下去！”

“是，明白，那么史维恩将军，我们真的就这么眼见着他们在我们面前从扎瑜城转移到金兰城去？”

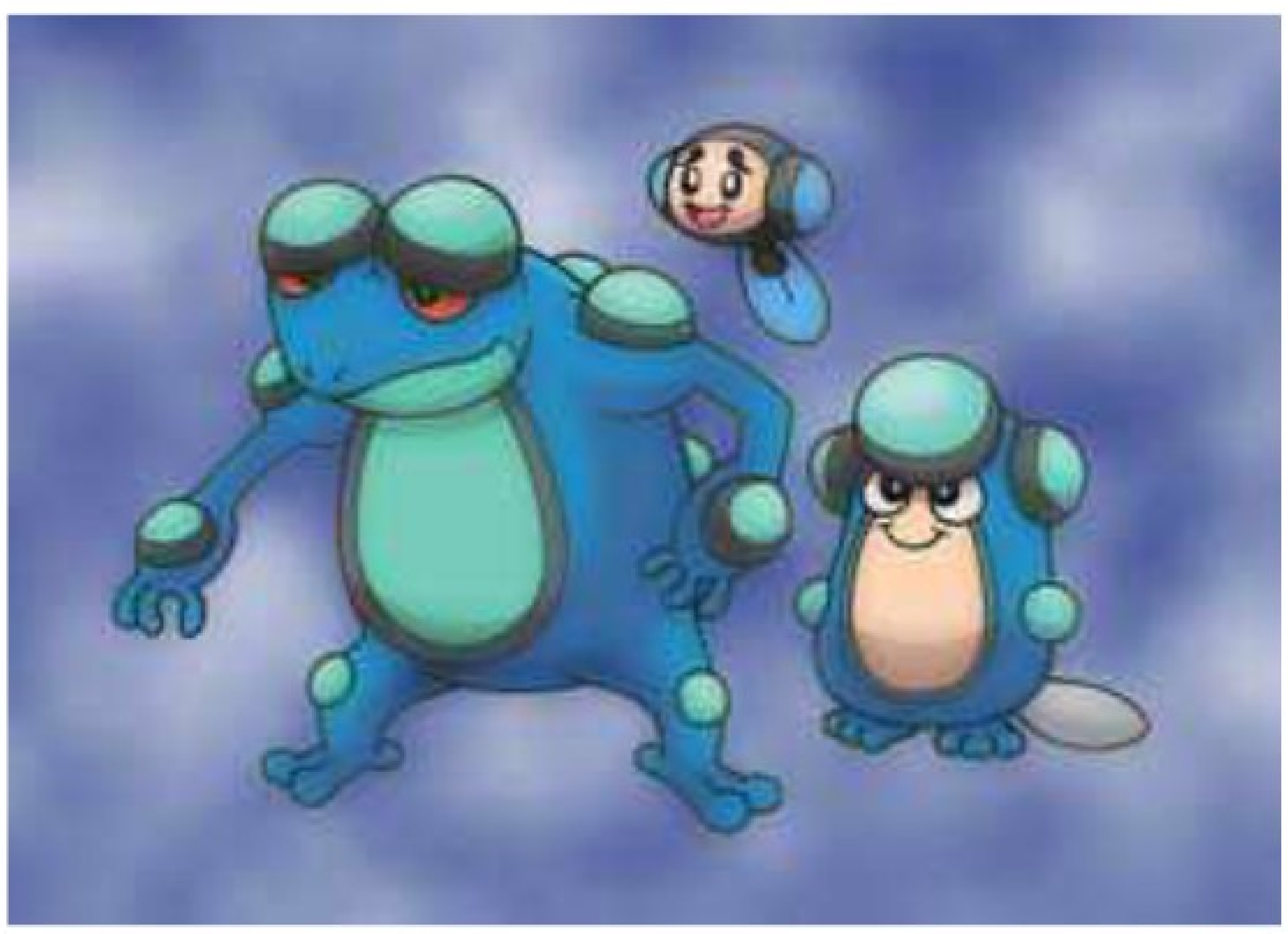
“当然不！让斥候继续探，去掌握此次行军的沼泽叛军的大致数量，如果扎瑜城空了，我们就去攻扎瑜城！”

“是！”原本萎靡的头领们听了这话，来了精神。

没多久，森林前刺探的斥候发回情报，根据当前的行军数量来看，扎瑜城的大多数沼泽精灵都已经去了金兰城，而接下来问去金兰城的精灵种类时，史维恩敏锐地察觉到，这里面没有蟾蜍那一族——也就是说，麦克罗虽然带大军进驻扎瑜城，但仍然留下蟾蜍一族在守城。思考了半晌后，史维恩给各头领下令，立刻去各部集结全部可战斗的战士，进攻扎瑜城！

105 花斑鸠救助队

柏卡特，昨天早晨凭借带领一群练声蟾蜍轮唱、在树林中制造出伏兵千万的假象吓退了敌人的卓越表现，让他在战斗中成功进化，成为继麦克罗之后又一个进化到最终形态的年轻精灵，也正因为如此，麦克罗把他和蟾蜍一族留下来，来驻守扎瑜城。麦克罗特意交代，说现在扎瑜城的防守压力非常大，一方面要防守随时可能杀过来的那些隐匿在深山老林中的冰猪军团，另一方面则要随时留意布林拉普从后面攻过来，而最放心不下的，自然是留守在胡伦克大沼泽的老弱妇孺们，某种意义上说，胡伦克大沼泽算是他们的根基，但他们根本没法分兵去驻防，反倒让大沼泽的那些老弱妇孺们成为了他们抵挡布林拉普的第一道防线，麦克罗很愧疚但没办法，曾想派手下去侦查，但路途遥远而自己旗下又都是慢吞吞的家伙，根本无济于



事，因此也只能作罢。

目送走了麦克罗带领沼泽军团浩浩荡荡地离开扎瑜城后，柏卡特来到了以往麦克罗的指挥所，往椅子上一坐——啊，城主的感觉就是舒服！尽管有随从提醒他别疏忽了城防，但柏卡特也只是答应了几声。这里的椅子又宽又大又软，往椅背上一靠就想睡觉，正好昨天通了一宵，不如就此舒舒服服地把觉补上吧，想到这他让随从给他倒好水后出去，自己喝了一大口水，舒舒服服地靠在椅子上，睡着了，渐渐地，他梦到自己成为了一名出色的将军，把长毛猪们打得落花流水，把水鼬们打得落花流水，然后意识模糊了一阵，似乎在一座比扎瑜城大一些的城内，麦克罗成为了帝国的皇帝，正在举行盛大的加冕仪式，而自己则被封为帝国第一大将军，包括冰须熊萨尔加和大加德等都在向自己和麦克罗道贺，而自己年迈的母亲也欣慰地笑着像小时候那么抚摸他的头……而就在他沉浸在这自己都有些意识到是梦的体验时，被吵醒了，本来柏卡特还打算对吵醒自己的随从发脾气，但当一听是长毛猪们开始攻城了，便坐不住了，赶紧起身去安排迎战。

考虑到守城的蟾蜍们有限，柏卡特自然不会硬拼，而是仗着地利的优势，在城墙上方排成一排，对试图靠近扎瑜城的长毛猪们使用水系技能进行攻击，长毛猪们本身有地属性，根本承受不了水系的攻击，一时竟然无法靠近扎瑜城，只好收兵。柏卡特长舒一口气，让手下的练声蟾蜍和音波蝌蚪们也都休息一下，做好准备迎接他们的第二次攻击，他相信，长毛猪们不会罢休。他没猜错，但长毛猪们第二次出现时，再度被打退，当第三次被打退后，长毛猪们终于不再出战，远远地看着，柏卡特则暗自得意，便派遣一个音波蝌蚪，悄悄地从下水道出城，走水路去岩宫城报信，这样当麦克罗带着沼泽军团的主力回来后，城内外夹击，就可以把这些让自己和沼泽大王麦克罗都非常头疼的神出鬼没的长毛猪们一勺烩。

就在他得意之时，忽然几只花斑鸠从后方飞了过来，柏卡特大惊之余，想起城墙上还有防守空中飞行系精灵的冰弩，无奈他们都根本不会摆弄，正手忙脚乱时，那些花斑鸠已经飞到扎瑜城的上空，绕着城的上方盘旋了几圈后，落到了柏卡特的面前，对他道："这位将军不必紧张，我们不是什么军队，只是布林拉普王子雇佣的救助队，我们接受的委托，是有话来告



诉你们的麦克罗头领，带我去见麦克罗头领吧。”

“呵呵，小小的一个救助队口气倒不小，我们沼泽大王难道是你们想见就能见到的？”

“你看不起我们小小的救助队，无所谓，但布林拉普王子的话，又岂是你这种身分可以接听的？如果不去引见麦克罗头领，王子那面等急了发怒了，胡伦克大沼泽的一众老小出了什么事儿，将军您可别怪我们话没带到。”

“什么？”柏卡特的脑袋嗡地一下，自己的妈妈就在胡伦克大沼泽，这恰恰是他最担心的，可偏偏这时候布林拉普出现了，怎么办？“那个……我们大王身体不舒服，不方便见客……”

“你这个大蛤蟆太不老实，这谎撒得你自己信么？”花斑鸠傲慢而气势汹汹，“算了，如果你不方便引见，那我就直接回去跟王子复命好了，反正我就是带话的，没带到我大不了少拿几个酬金，那破沼泽的一众家伙，爱死不死管我们什么事，弟兄们，走！”花斑鸠说着，展开翅膀拍打两下就要起飞，被柏卡特一把拉住：“等一下！我说的是真的，有什么话，你还是和我说吧。”

“我再重复一遍：你没资格！”看柏卡特依然没有放手的意思，花斑鸠更加不悦了，“这位将军如果看我不爽，尽可以把我就地处死，我们做救助队的，从做这行开始就是闯龙潭入虎穴，从来就没怕过死。只是王子看我们没回去，猜测我们出了意外，接下来恐怕胡伦克大沼泽要遭殃。”

“这……”柏卡特心急如焚，一想到自己的母亲就一阵心痛，他的父亲在房子被帝国征用后没两年就去世了，母亲一手把他拉扯大，他也一直暗下决心报答母亲，在以往，他想的不过是找一个能和自己一起孝敬母亲的妻子和他一起尽孝，但现在，他已经期望跟随麦克罗一起立下战功来赚取荣华富贵，为母亲养老了，可是现在，母亲真出了什么意外，他简直不敢想象……

“这位先生，实话跟您说，我们大王，带领大军进驻到前面的岩宫城去了！”思量再三，柏卡特终于咬牙说出了实话，“而先生看这城外，又被长毛猪堵路，这话着实无法带到……”

“原来是这样。”花斑鸠放缓了语气，眯着眼上上下下打量柏卡特一番，道，“那现在这座城的城主是谁？”

“我就是！”



“那好，那这话就带给你吧。”花斑鸠说着清了清嗓子，“布林拉普王子托我给扎瑜城城主带话，王子听说麦克罗首领擅长作战，所以去胡伦克大沼泽前摆下阵，等着首领去破阵。”说罢顿了一下看看柏卡特：“既然这话带不到麦克罗首领那，柏卡特将军也可以代为前去。”

“先生，我这……你看这座城现在正在被攻城，那些长毛猪们现在只是畏惧我们的水系攻击不敢靠前，若发觉城中空虚，必然会来攻城……”

“你好歹也是个将军，怎么这么婆婆妈妈的！我只是给王子带话的，去，还是不去！这么简单的二选一，怎么到你这就这么多话？”

“能跟王子说说，等我打退这些来犯之敌的么？”

“可以，但是王子如果不同意，去拿沼泽的老少练阵法，那时候你可就别怪我话没带到了。好了，告辞！”花斑鸠说完，拍拍翅膀，呼啸着一飞冲天，又在城

上方盘旋两圈后，飞走了。

这下柏卡特和一众蟾蜍蝌蚪们都坐不住了，都看着柏卡特，柏卡特也憋了半晌才说："留下30个音波蝌蚪在城头守城，其他的都跟我迅速去胡伦克大沼泽！"

106 重夺关城

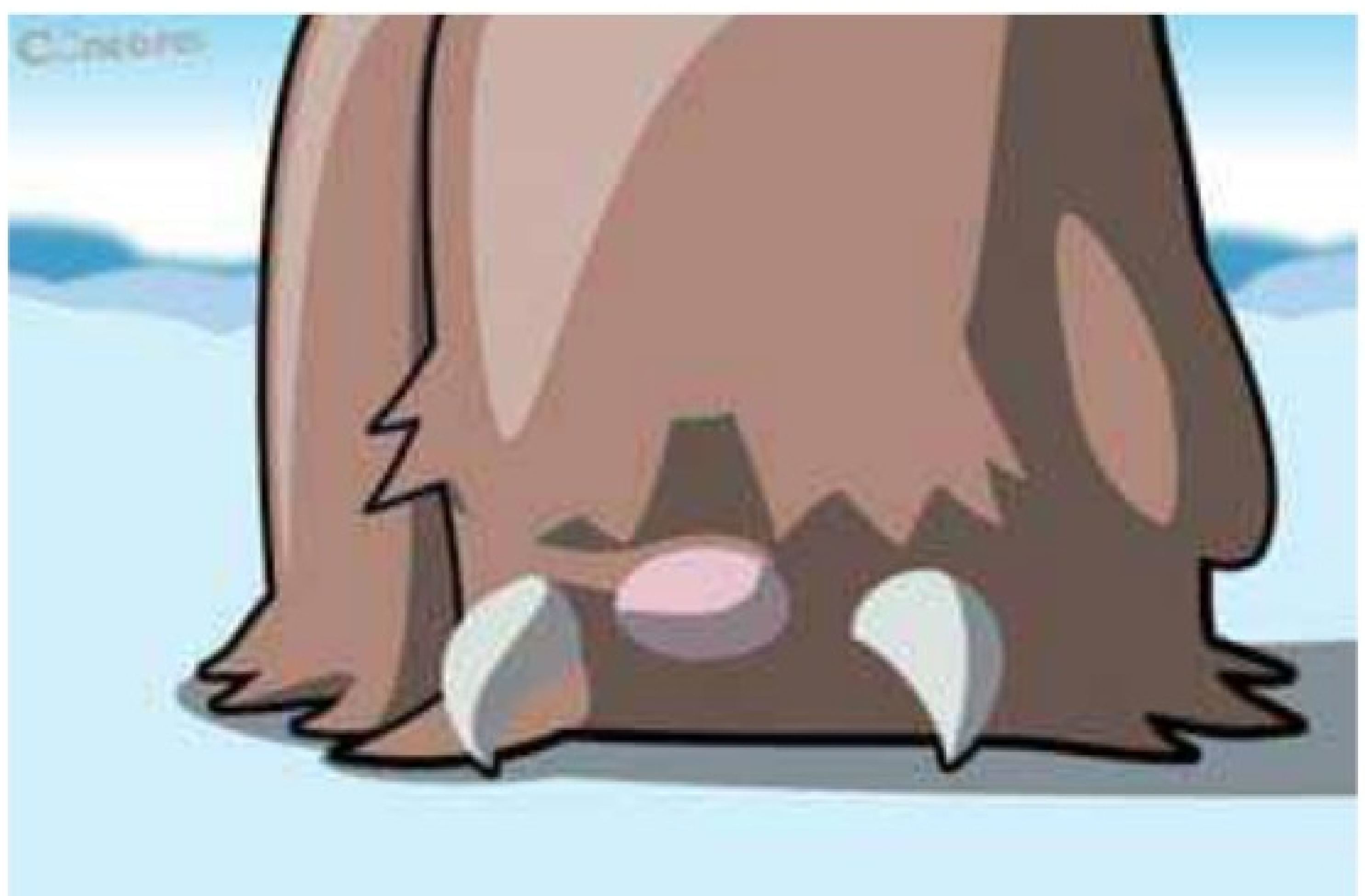
长毛猪史维恩非常沮丧，本来他认为这是一个进攻扎瑜城的绝好机会，但却没想到，守城的那些为数不多的蟾蜍和蝌蚪们，竟然可以凭借地利优势，通过水系的喷水技能就能把他们完全打退，根本无法靠近扎瑜城，回望身后，远远的岩宫城，虽然距离尚远，可一旦那里面的精灵杀过来，自己遭受前后夹击后，即便侥幸逃脱，也再无机会从这两城之间脱身了……而就在此时，手下的那些头领们也都七嘴八舌地争了起来，有的提议这个时候不能怕死要顶着水枪水炮一直冲破城门，有的则提议赶紧撤回森林继续保存实力。但史维恩知道，现在这支队伍已经是极限了，撤回森林只能等死，可不撤退又能怎样呢？

就在犯难时，空中突然传来了高亢的鸟鸣，抬头看，原来是几只花斑鸠在扎瑜城上方盘旋，时不时地会飞到自己这边——难道麦克罗那个家伙还有飞行系援军？想到这里史维恩不禁令全体严阵以待，不过那些花斑鸠并没有攻下来，相反还落到城上沉寂了一小会，当花斑鸠们再度起飞盘旋在城上方时，有一只投下了一个极不明显的小石头。史维恩感觉到事情没那么简单，快步去把小石头捡起来，发现上边绑着一个纸卷，打开看，写的是：半小时后全力攻城，落款是布林拉普。

"布林拉普王子的手谕？"史维恩大惊，便召集大大小小的军官来，把事情说了并把纸条传看，这些长毛猪们再度争论起来。争论不休时，史维恩稳住了大家，道："我既然是让大家来，就是想听大家的意见，各位把观点逐一提出来，别吵。"

"我觉得我们该按照王子的手谕去攻城！"一个长毛猪小军官说，"布林拉普王子游历全世界，见多识广。此前稳住针叶山又救下猛犸大军，还指派我们做好城防外防外患内图佞臣，简直是神机妙算，我们听从王子的，一定没错！"

"你又怎么知道那手谕是王子的呢？"另一个长毛猪军官驳斥道，"王子现在躲在口袋乐园行会，本该是拦截冰须熊大军的第一道防线，可是你看，冰须熊还乡团本来就是顺顺利利过了口袋乐园。这说明什么？说明王子他自身都难保！纵然王子再见多识广神机妙算，可现在他自己都顾不过来，又怎么能来管你我？要我说，这肯定是守城那个大蛤蟆的诡计，要我们再度攻城，好把我们一网打尽！"



"王子放冰须熊大军过境自有王子的打算，难道王子还轮得着你怀疑么？"

"我当然不怀疑王子，但我怀疑这手谕是守城的蛤蟆使诈！"

再度争吵不休时，史维恩止住了他们的争吵，说道："如果没有意外的话，他们应该派遣报信的走水路出去了。"然后看看前驻守扎瑜城的统领夸克，"这座城的排水管有多粗，他们守城的能否从下水排水管钻出去？"

"这座城不大，主要是驻军，所以排水管也不算粗，高音蟾蜍是肯定过不去，练声蟾蜍应该也过不去，不过他们的音波

蝌蚪应该钻得过去……”

“好！这个我们没法防，因为我们都不会水，所以现在能做的，只有在麦克罗的沼泽大军前来救援前，或者攻下扎瑜城拒城坚守，或者退回森林！”史维恩看看一众长毛猪军官们再无话，便清清嗓子继续说，“我们回森林的话，我不知道我们还能靠树皮草根和腐烂叶子撑多久，但我可以肯定，我们失去的，是惟一突破这两城夹击的机会！”说着看看天，似乎在自语：“如果能撑到春暖花开，即便是啃青草，也无论如何好过现在。可是极圈的冬季如此漫长，我们根本等不到春天到来，我们就全得饿死或者吃那些烂叶子上吐下泻而死。

说罢又看看长毛猪军官们：“各位，不想死得这么窝囊吧？如果不想，那么就都振作起来，别管那纸条是真是假，我们赌一把去攻城，即便中招战死，也好过在森林里饿死！”

“听从司令调遣！”长毛猪军官们的斗志被激发起来了，异口同声地回答后，便都召集各部，集结起来，等待到时间后攻城。

此时偌大的扎瑜城，只有30个音波蝌蚪在守城，而他们的同胞，早已在柏卡特的带领下消失在视线之外，这30个蝌蚪互相看看，只有祈祷极地之神丘雷姆神保佑，让那些恶心的冰猪们一直在那戳着，等麦克罗大王带着主力部队来将他们一举歼灭。然而没多久，他们便感到脚下在震动，上城头一看，冰猪们排着整齐的方阵，步伐整齐地冲向扎瑜城。这些音波蝌蚪们甚至没有一个负责的首领，就这么慌慌张张地喷水攻击——但他们的威力实在太小，当水流攻击勉强射到城下，也已是强弩之末没有任何攻击，只是让长毛猪们被淋湿了。

“各位感受到了吗？他们城墙上已经没那么多守军了！”冲在最前面的史维恩大喊着，在他的安排下，这些长毛猪和小猪怪被组成了无数个小方阵，每个方阵由一个指挥，后一个方阵帮前一个方阵侦查城头的守军情况，前一个守军临近城下后则每行拉开距离，一波波地对城门进行冲撞，冲撞完的跑到队尾继续进行冲刺冲撞。



当第一行撞到城门开始，守城的音波蝌蚪们便觉得整座城都在晃，紧急时刻，其中一个音波蝌蚪想到了柏卡特老大的进化，便喊下其他30个，放弃城头上毫无意义的淋水，而是聚集到城门口，开始一个一个地进行轮唱，音波蝌蚪的攻击力虽然不高，但30个音波蝌蚪的轮唱威力依然是相当大的，很快，音波蝌蚪们的蛙鸣声盖过了长毛猪一波波冲撞城门的撞击声时，在前面执行冲撞任务的冰猪们受不了了，头晕脑胀中，不仅冲撞城门的力量大减，还因为腿软没能及时撤退，被后面的撞到，而再后面的一下没刹住脚也撞了前面的，一刹那间，一整个方阵的就都被后面的队友撞伤了，好在后面的方阵离它们尚有些距离，都停了下来。

“又来这套把戏么？”叫停了冲撞城门后，史维恩远远听着城门里的一阵阵蛙鸣，也感到头疼，昨天早上这一幕让他错失了对麦克罗的最佳处决时机，而这次他不想再错过冲出困境的惟一时机——然而现在，城门里面的蛙鸣让他们完全无法靠近。

“真是烦啊！”一旁的夸克不耐烦地用长耳朵尽量盖住了耳眼，对史维恩说，“这声音简直穿破脑仁啊，堵住耳朵也没用。”

“那就把耳朵塞严咯。”史维恩心思完全没在他这，敷衍地应付了一句。

“怎么可能，我们这耳朵又不是手脚，除非拿东西把耳朵塞上……可这大冬天的什么都没有……”

“对啊！把耳朵塞上！”史维恩忽然受到了启发，对还在致力于堵住自己耳眼的夸克道，“赶快告诉各部，就地取雪，堵上耳朵！”

“什么？用雪堵上耳朵？那怎么受得了？”夸克大吃一惊。

“受不了也得受着！”史维恩高声吼了起来，“想活命，就忍着，用雪堵上耳朵，强行破城！”

“是！”

长毛猪也好，小猪怪也好，都两两地互相帮助，给对方耳朵里塞上了雪，即使是冰系精灵，这种直达大脑的冰凉也刺得太阳穴针扎般刺痛，但现在他们都知道，想活下去，必须忍着这痛苦。



于是，先有一波堵住耳朵的长毛猪去把重伤到在城门前的己方队友抢救回来，然后重新组成方阵，有序地撞击城门。而城门内的音波蝌蚪在听到外面安静后，本来休息了一阵，当听到地面开始震动，知道长毛猪们再度发起攻击后，便重新使用轮唱，轮唱声越来越高，威力越来越大，很快再度盖过了外面撞击城门的声音，但是这次外面的长毛猪们并没有停止攻城的脚步，一拨又一拨，有序而有规律地撞着城门。30个蝌蚪彼此面面相觑，知道外面的那些莽夫已经做了隔音措施，一时不知道该怎么办，终于有一只蝌蚪提议：这城是无论如何也守不住了，与其在这里等死，不如顺着水路跑掉。这个提议得到了其他蝌蚪们的一致认可，于是他们放弃了守城，跑到城南的下水沟，顺着水路逃走了。而没多久，扎瑜城的城门也被撞开了。

最先冲入扎瑜城的，正是此前驻守此处的首领夸克和他组成方阵的部下，而带着所有外围城防军在森林中靠吃树皮草根和腐烂树叶坚持近一个月的帝国东外围方面军总司令史维恩，也终于回到了原本属于他们的扎瑜城，现在他们要做的，其一是立刻修复并加固城门，以抵挡接下来必然会带沼泽大军杀回的麦克罗；其二便是迅速找出吃的填饱肚子，并给伤者和病者疗伤治病。

“司令，我们接下来该怎么办？”吃饱喝足之后，这些长毛猪们，有必要来想想今后该如何了，于是便问史维恩。

史维恩也吃得饱饱的，甚至有点打嗝，但意识很清醒，就慢慢说：“我们现在是丢了金兰城，但也夺回了扎瑜城，金兰城是个大城，住着无数的城民，而扎瑜城不过是个关隘，除了驻军根本没有普通民众，生活设施还是不足，继续待在这里，粮食也只能坐吃山空。”

“司令的意思是，我们吃饱喝足后，夺回金兰城？”

“不不不！”史维恩直摇头，“要知道，那座城不仅坚固异常，还驻扎着沼泽叛军的主力部队。而且我没猜错的话，冰须熊的返乡团现在也都驻扎在城内。单论兵力和战斗经验的话，我们对麦克罗那一众叛军尚可，但是如果对付麦克罗加上冰须熊、甚至和金兰城内的流氓们一起联合起来，那我们可就什么优势都没有了。”

“所以……我们接下来的去处是？”

“朝着金兰城相反的方向，西进。”

“西进？”夸克质疑道，“叛军首

逆麦克罗，侵略我国土的冰须熊，都在东面，我们为何要反向去西进呢？难道司令您……怕了？”

“哈哈哈，怕？”史维恩大笑，“说怕，也没错。我可以实话跟各位说，我现在不仅怕，而是非常怕，怕我辜负了布林拉普王子和西蒙大元帅的重托。怕各位因为我一时头脑发热而白白送了性命。就像此前出征扎瑜城时我跟各位所说的那样，这种乱时候，想光荣战死非常容易，脑袋别腰上玩命就行，但是那没有任何意义！难的是让自己活下来，忍各种难言之忍，活下来，在帝国最需要的时候为帝国而战！这才是我们现在的目的！”



“那这和西进又有什么关系呢？”

“当然有关系。”旁边一个长毛猪军官抢着说，“我们一路往西，会到达沼泽叛军的老巢胡伦克大沼泽，这里作为要挟，可以把他们引诱过来，然后我们出伏兵击破。”

“引过来？”夸克眯起了眼睛打量打量他，问，“要是引过来，他们必然要经过扎瑜城，他们既然能突破扎瑜城，那我们在那要挟，又有什么意义呢？”

“夸克说得对。”史维恩连连赞成，“一旦让他们突破扎瑜城，那我们即便拿胡伦克大沼泽做要挟，也已无济于事了。以家属做人质来要挟，这种事情还是要慎行，沼泽地的那些老幼虽然是叛军家属，但终究也是帝国的子民，而我们即便流浪这么久，但仍然是帝国的正规军，太龌龊的事情我们就不要做了！万一那些老幼宁死不屈，我们怎么办？不下手，我们自己对自己失信，白白丧失了扎瑜城；如果下手处决，我们又落下屠杀平民的罪行，所以，我们这些正规军，就别去打那些叛军家属的主意了。”

“既然不是冲着大沼泽，那我们为什么要西进？”

“去和布林拉普王子会师啊！”史维恩看看一头雾水的手下们，“你们难道忘了，让我们半个小时后攻城的，就是布林拉普王子，这说明王子已经在西边做好接应我们的准备了！”

“原来是这样……”长毛猪们立刻有的欣喜，有的交头接耳，能和帝国的王子兵合一处，在以前他们这些外围的小军官们是不敢想的。

“但是，现在还不能西进，没猜错的话，麦克罗带着沼泽叛军的主力应该要杀过来了，各位尽快回各部做好守城的准备吧！”

“是！”

107 失地之王

当麦克罗和大加德带着沼泽义军的主力重返扎瑜城时，这里已经换了主，城头的旗子又变成了昔日遍布各城关要隘的企鹅大帝旗。而已经吃饱喝足而精神抖擞的长毛猪们都已经在城头做好了准备，居高临下地看着这些从沼泽地里杀出来的精灵们。

“叛贼首逆麦克罗！”史维恩大着嗓门底气十足的一声招呼，打破了双方在城上下短暂对峙的沉默，“来送死的么？”

“你这头蠢猪，是什么来头？”麦克



罗也不客气。

“帝国东外围剿逆军总司令史维恩！专门来剿你们这帮叛贼！”

“呵呵，什么剿逆总司令，不过是基卡斯洒在外围的一众恶狗而已。”麦克罗朗声道，“我站出来扯反旗，还不是被你们帝国这些从上到下都道貌岸然的恶棍们给逼的？而你们逼反的又何止我一个？我开了个头，接下来整个雪崩山外围都烽烟四起，难道这还不足以说明你们所保卫的什么帝国的暴政让民众多么艰难么？与其给基卡斯那种恶棍做走狗，不如也跟我们扯起反旗，上对得起被基卡斯一直压迫的傀儡帝王，下对得起你们口中一直所说的国之邦本的帝国民众。”

“呵呵，别拿那老鸭子来跟我说事！”史维恩大笑，“那个老鸭子和你们一样，都是要被剿灭的！把你们这些乌合之众都清理干净，我自然会去收拾那玩弄权术的老鸭子！”

“目标还很高远啊，先过了我这里再说。”说罢对手下道，“各部听令，攻城！”

沼泽里的族群，主要有沼鱼、乌帕、蟾蜍、蛞蝓和电鲶鱼，此前从未进行过攻城战，上次占领扎瑜城，还是乔装成民夫混入城中进行暴动，夸克当时正在大睡，没想到民夫会突然暴动，结果招致大败，慌乱中在手下的拼死保护才逃离扎瑜城。正因为没有攻城经验，所以之后面对金兰城时才非常力不从心，为此他考虑过多种攻城演练，而大冰河的冰须熊萨尔加连夜垒起雪坡兵不血刃攻下岩宫城的做法给了他启发——之前在雪峰顶城被通缉后躲在唐季臣的冰雪庭园时，他曾经听唐季臣说，这雪崩山外围的城关要隘都是他通过老家古代时人类的设计所建，而这种坚城的破法之一，就是借助一种名为梯子的工具，通过攀梯直接到达城顶——当然，在攀爬过程中也不会万无一失，梯子搭得过高被守城的够到就会直接把梯子掀下去，而太低则爬到梯顶也无法爬到城上，而且在攀爬的过程中，守方也会用石头和木头来砸向攀城者，所以唐季臣告诉他说，远古时代被尊为孙子的人类军事家就总结说：“上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城，攻城之法为不得已。”能用谋略和外交就不必打仗，而攻城则是万不得已——但是在这雪崩山外围，几乎都是这种城关要隘，而这些软硬不吃的地头蛇们显然很难用外交说服，还真得用攻城之法，所以他在亲眼目睹了萨尔加的雪坡拔坚城的成功后，便暗下决心把自己的队伍也训练成攻城的强者，而自己这一族的沼跃鱼和巨沼怪以及蟾蜍一族最终的进化形态高音蟾蜍都可以进行攀梯——但这才刚刚构思，起码现在是什么攀城的道具也没有。而且由于城墙被夸克给修复过，这里同样没法靠攀裂缝登城，无奈之下，只好让大部队去撞门。刚到城下，城上便一阵落石砸下来，好在这些水地系的精灵大都防御高而且不被岩石系克制，但到了城门前又发现，除了沼跃鱼，其他种族的精灵完全没有速度来冲撞城门，沼跃鱼虽然比他们快使得有些冲力，但对坚固的城门也完全无法构成任何威胁。

无奈只好带着大部队撤离城下，就在这时，电鲶鱼们也陆续从水中上岸，扑腾扑腾回来了，但大都带着伤。一问才知



道。扎瑜城的排水口虽然有栅栏来防止潜水者潜入，但是对于扁扁的电鲶鱼们并不是什么麻烦事，然而当他们顺利通过下水道栅栏潜入城中上了岸才发现，他们最引以为傲的放电攻击，对那些地系的冰猪们完全没有作用，察觉不秒后只好回逃，却因为速度慢而使得逃跑非常困难。好在首领斯菲科头脑冷静，喝住溃逃的手下，让为数不多的掌握浊流的电鲶鱼殿后，用那些地系的冰猪们很惧怕的水系技能挡住追杀，逐步后撤回水中，本想潜到水中逃走，没想到那些长毛猪们竟然对着水面使用暴风雪，刹那间后撤得慢的便被冻住，斯菲科大惊，一方面指挥手下破冰救出被冻住的同伴，一方面同样使用水系攻击和岸边的长毛猪们对峙，尽管最终逃了回来，但也大都负伤。

“都回来就好，回来就好……”麦克罗没有责怪斯菲科，而是让军医给受伤的电鲶鱼们做临时疗伤，“是我太鲁莽啊，我们根本就没做好攻城的准备。”

“那，我们接下来怎么办？”斯菲科扁扁平平地趴在地上，看着很可笑，但他的语气倒是十分严肃。

“撤退，回岩宫城，这扎瑜城我们算是丢了。”

“可是……我们可以想想其他办法，比如他们怕水，而我们沼泽里的水系精灵众多……”

“别去尝试了，还是等准备好了再一举拿下吧。”麦克罗看看不算高耸巍峨但自己却无法再拿回的扎瑜城，心有不甘地叹了口气道，“我们沼泽里出来的战士，每个都是我的同胞，我不能拿沼泽里跟我一起出来的弟兄们的性命开玩笑啊。现在惟一担心的，就是柏卡特他们……”

“蟾蜍一族很擅长水系攻击，照理说他们只要拒城坚守，不会被攻破的。”大加德也满脑子问号。

“所谓的世事难料，他们昨早也算是帮我逃出冰猪攻击，希望他们平安吧——哪怕弃城逃走，活着也总好过死了。”

“大王，你这话如果传出去，他们还能给你卖命？”大加德看斯菲科已经离去，这才提醒，“身为战士不将生死置之度外，不以攻城略地杀敌斩将求功名，不以马革裹尸战死沙场为荣，又怎能有战斗力？大王，你这太仁慈……可不好啊。”

“唉，说得何尝不是呢。只是……希望柏卡特没事吧，走，回岩宫城。”

“回岩宫城？”大加德眉头紧锁，“那个冰须熊对你的态度已经很明显了，

如果此前我们尚可以与其争个平级，那现在我们再回去，可是连作为资本的大本营都没了……”

“没有就没有咯。”麦克罗苦笑，“无论如何总好过遁入森林里吧。难道你能像冰猪那样去啃树皮吃烂树叶？”

“这……”大加德无言以对，“可是回去，我们彻底没有跟冰须熊们平起平坐的资本了，那到时候，你连据城称王都没有可能了，只能成为冰须熊返乡团下的一支……”

“那又能怎样。”麦克罗倒不在乎，“军师啊，你以为我扬旗举义，是为了占个小城当地头蛇么？你错了，我只是想我自己以及沼泽的弟兄们，能有一条活路，运气好的话能丰衣足食那就更好了。跟着冰须熊返乡团也没什么不好的，你也看出来了，萨尔加那个家伙，不仅兵力充足，而且他一直在拉拢和收买民心，相比我这个沼泽里出来的土老帽，那个大白熊才是真正的当雪崩山皇帝的料儿。那么我现在跟着他，成为开国功臣，不是也挺好么？”



“唉……可是……”

“这个时候我们没有任何去处，没有什么可是了，走吧军师。”说罢对身边的侍卫道：“传我令！撤回岩宫城，沼鱼族殿后防止追击。”

“是！”

108 宿敌之约

回到岩宫城时，已是午夜时分，尽管如此，萨尔加和光复军团的各首领仍然还都在会客大厅等着，不仅如此，连兵营那边，也都准备好了饭食，给这些披着夜色出去作战的沼泽战士们。

“大王那的战况如何啊？”萨尔加听闻麦克罗他们回来，便传令更换酒菜，给麦克罗他们接风了。

“我们与守城的蟾蜍部族里应外合内外夹击，已经把那些那些找死的冰猪们重新给赶回森林去了！”大加德抢先回答。

“是么？”萨尔加眯起眼睛盯着这个自以为聪明的懒猴王半晌，忽然笑了，“实不相瞒，我担心大王出师不利，所以特地派几个速度快的岩宫蟹跟在大王的队伍后面，一旦发现大王那作战不力，他们便可破壳提速后飞奔回来，我也好出兵援助。可是他们给我带回的消息是，扎瑜城已经被长毛猪们占领，而大王也没有全力攻城，试探一下便撤回了，是吗？”

“是的！”当众被拆开谎言，麦克罗恨不得找个地缝钻进去，同时也暗骂萨尔加对自己的不信任，但此时此地，也只好厚着脸皮说出实情：“我在扎瑜城留下了整个的蟾蜍一族来防守，他们擅长水系攻击，同时又会轮唱扰敌。以他们来抵挡饥饿无力的冰猪，本该是万无一失，可没想到我赶去时，扎瑜城已经被占多时，而我的部队也完全没有任何攻城的准备……”

“诶呀。大王用不着解释这么多嘛，我又没在质问。”萨尔加有点皮笑肉不笑地揶揄嘲讽道，“胜败不过平常事，如今我们兵合一处，壮大了实力，小小的扎瑜城，丢了就丢了。来，喝酒！”

“我现在连个立身之地都没有，就别管我叫大王了……”麦克罗简直手足无措。

“不以成败论英雄嘛。”萨尔加哈哈

大笑，“我当初看从人类那淘来的书籍，那上面说，人类的二战爆发时，卡洛斯曾经在邻国的钢铁战车和火炮下亡了国，被迫组建了傀儡政权，结果一个心怀正义的军人逃离了傀儡政权，流亡到他国建立了流亡临时政府。大王你，也可以效仿嘛。”

“诶，大统领，这不一样啊。”一旁的电狼蛛格拉图道，“卡洛斯，那是正正经经的国家，而建立临时政府的也是正牌的军人。可是这位沼泽里出来的大王，他的王是自封的，所谓的国不过是扎瑜城一座——哦不对，还有胡伦克大沼泽。”



“大沼泽？”弗里基奥族首领佩里接过了话，对麦克罗说，“大王，我说话直，您别不爱听，现在扎瑜城既然已经沦陷，那么胡伦克大沼泽也是朝不保夕了。你带头造反，那些帝国吃皇粮的士兵会对你和你的沼泽同胞们恨得咬牙切齿，如果没猜错的话，等明天，那些长毛猪们就该去胡伦克大沼泽屠杀泄愤了！可不是谁都有大统领的器量的。”

“……”麦克罗一下目瞪口呆，他完全没有想到这里，只好对萨尔加起身鞠躬施礼，“大统领，在下知道大统领深谙攻城之术，此前兵不血刃攻下这岩宫城就是最好证明，因此还请大统领帮忙，夺回扎瑜城。”

“呵呵，夺回？说得简单！”冰熊族首领厄尔斯接过话，粗嗓子吼道，“大统领攻岩宫城时，是吃准了这岩宫城中承平日久所以防守懈怠。而那些冰猪，刚刚占城，肯定加倍防备的，哪那么容易攻下？”

“不管怎么说，我们是对大统领心服口服。”岩宫蟹帕提斯也说，“那支冰猪的军队被我关在城外后，一直就没正经吃过东西，而且像你说的，你留下驻守扎瑜城的都是非常擅长水系攻击的蟾蜍；至于他们的头头、也就是那个什么帝国东外围城防总司令史维恩，根本就是个不大擅长动脑筋的武夫而已。无论是力攻还是智取，他们都不可能攻下扎瑜城的，把城迅速攻下，我觉得肯定背后有什么别的势力在帮助，只不过一直还没现身。”

“难道是……”冰须熊萨尔加听到这里睁圆了眼睛，看着麦克罗身旁没怎么说话的大加德，大加德也正好因为这话吃惊地抬头，和萨尔加四目相对，两个大家伙几乎一同说出来：“企鹅王子？”

大加德战起来说：“帕提斯城主说得没错，这事情背后肯定是那个此前烧了大统领军粮的企鹅王子在操纵，否则它们断不可能迅速攻下扎瑜城。”

“这个家伙躲得倒真隐蔽……”想起此前被烧的军粮，萨尔加咬牙切齿，“我们从进入雪崩山帝国国境，一直到大王的扎瑜城，都没有看到他和他的部下，这帮神出鬼没的家伙，到底在哪呢？”

“大统领，那个企鹅王子是皇族，必然会忌惮大统领和整个冰熊一族。”大加德开始游说，“两次行动又都悄无声息，在下以为，不把这企鹅王子铲除掉，我们必然有后顾之忧。不为我们大王的小根据地，单单是大统领可以放心地去前进征战，也有必要去先把那企鹅王子给清理掉。”

“还真是……这样吧，大家都尽快把酒菜喝了吃了，早些休息，明天，进攻扎瑜城！”萨尔加说的时候不禁有些发抖，他想起自己的祖先，当初在雪崩山是何等

的说一不二，可自从这些企鹅来了后，就将祖先们赶去了生存环境极度恶劣的大冰河，接下来，他将面对的是打得祖先惨败的企鹅一族的后裔，他自己也说不清究竟是害怕，还是兴奋。



“多谢大统领！”麦克罗也难掩激动之情，毕竟是夺回他的根据地以及救他老家的父老，因此便也不再藏着掖着，将计划效仿人类而用梯子攻城的想法告诉了萨尔加，萨尔加也是头一次听到这种战术，当即便安排手下，帮助麦克罗的部下去森林里连夜砍伐树木制作梯子，并让所有的沼跃鱼都爬上梯子适应以后，才准许睡觉，而当全部都训练完时，已经是凌晨三点多了。

第二天，除了留守扎瑜城的叶蚕一族外，驻扎在岩宫城内的光复军团全部出动，尽管如此，为了防备这些流氓出身的虫族精灵们重演在冰猪们出城时突袭夺城的把戏，萨尔加把所有的雪熊宝宝都留在城内，潜藏在城中，一部分监视叶蚕营的动态，一部分则做好这些叶蚕们再度反水时来为萨尔加打开城门的准备。

这些不同种族的精灵大军，列成各自的方阵，踏着整齐的步伐，吼声震天，来到了扎瑜城的城下。

“阵仗蛮大的嘛。”叫阵中，扎瑜城上方出现的，是一个高大强壮的钢帝企鹅，钢铁的面孔给他增加了帝王般的高高在上的气质，“在下是先皇的第二子、现任帝国皇帝的亲弟弟，布林拉普，各位拉这么大的阵仗来，难道是让我给你们检阅一下么？”

“你……果然是你！”萨尔加抬头看，布林拉普的钢铁之躯折射着初晨的阳光，晃得他有些睁不开眼。

“没错，你就是萨尔加大统领吧。”布林拉普笑笑，“能懂得收服民心，你比你的先祖们强多了，当初他们如果也能认识到民心，民众怎么又会都站在我的先祖霍斯曼大帝的一边。”

“烧我军粮，又帮着那群冰猪夺了扎瑜城，都是你干的吧？”

“没错。”

“好，你承认得还算痛快。那么既然你现身了，那你今天就等着受死吧。”萨尔加说罢对着身边的军官首领们大喝：“各部，准备攻城！”

“等一下！”布林拉普倒是不急不慌，“我之所以现身，是想和大统领谈判的。”

“你……跟我谈判？你有什么资格？”



“资格？”布林拉普看看萨尔加身边的麦克罗，“那位巨沼怪，就是传说中的沼泽大王吧。我知道你担心你那些留守在胡伦克大沼泽的老少乡亲们的安危，不过你不用怕，他们现在很平安。所以这座城的主意，你就不用打了，个中的关系不用我多说。”

“啊……”麦克罗一时有些语塞，转而去请求萨尔加停止攻城。

“呵呵，果然是儿女情长胸无大志……”他身旁的军师、懒猴王大加德根

铁不成钢地骂了出来。

“也没什么不好的啊。”萨尔加打断了大加德，“我们把脑袋别腰上奋战为了什么？还不是为了让自己和亲朋都过上富足太平的日子，亲友都因为自己而死，留下自己独享富贵又有什么意义？”说罢大声对城上的布林拉普、也对身边的麦克罗说：“我答应你，以保全胡伦克大沼泽老小为重，我们撤军！”

“好，不愧是冰熊一族的杰出首领！不过我这里还有一事相告。”布林拉普顿了顿，看看城下黑压压的光复军团，“你们从此再往前行，这个我管不了，但是就此也请别再打这座小城的主意了，若听从，我可帮助各位守护胡伦克大沼泽的安全。”

“呵呵，好啊！”萨尔加爽快地答应了，其实在他昨天答应今天攻城后，就有些后悔了，而看到布林拉普以钢帝企鹅的姿态出现在城头，他更不想攻城了，他知道要想恢复先祖在雪崩山的荣耀，以后必将直面这个企鹅的挑战，但现在明显不是时候。

“那么，我们不妨做个比赛吧。”布林拉普的语气也放缓了，“我现在在扎瑜城，帮着沼泽的弟兄们守护胡伦克大沼泽父老的安全；而大统领坐守金兰城、也就是你们所说的岩宫城，也是坚城一座。我看我们不如以这两座城来做分界，互不侵犯，各自沿相反方向进军。我以扎瑜城为起点，沿着雪崩山南侧前进；大统领以金兰城为起点，沿雪崩山北侧前进。到了雪崩山西侧便有大路通向山顶的帝国都城雪峰顶城，我们就比一比，看谁先占据雪峰顶城吧。如何？”

“呵呵，光比赛，就没些赏罚么？”

“占据了雪峰顶城，便攻占了帝国心脏，又可以凭借地利将攻山之敌一举摧垮——这些，还不够么？”

“你本身即是帝国的王子，你上雪峰顶城不过是和你的同胞合流，我们却要面对强大的帝国王城的猛犸猪守军，这，不公平吧。”

“和同胞合流？哈哈哈哈。”布林拉普大笑，“我现在被权臣基卡斯通缉，身分不比你们高。你身边那位巨沼怪就是从帝国都城逃出来的，你可以问问他，帝国都城是否有我的通缉令。”

“没错，雪峰顶城到处都有布林拉普王子的悬赏通缉令。”麦克罗小声对萨尔加说道，“而且是赏金最高的，可以直接杀死献上首级或尸首领赏的通缉重犯。”

“原来如此。”萨尔加点点头，转而对布林拉普喊话，“万万没想到，你堂堂帝国的王子，竟然也成为这个国家的重赏通缉犯，既然我们都对雪峰顶城的昏君佞臣不满，那么我们不妨兵合一处，效率还更高。”

“哈哈。”布林拉普又是一阵大笑，“我和帝国中心的昏君佞臣，都是内部的党争权斗。如果和你合流，那恐怕我就没脸去见我的先祖了！”

“既然这样，那就祝王子一路攻城拔寨顺利吧。我这撤了。”



“好，也祝大统领一路顺利，在此别过。”

“他日雪崩山顶再见吧，告辞。”再度和布林拉普喊话后，萨尔加对身边大喊：“全军后队变前队，撤！”

未完待续

光盘导视

宠物小精灵AG

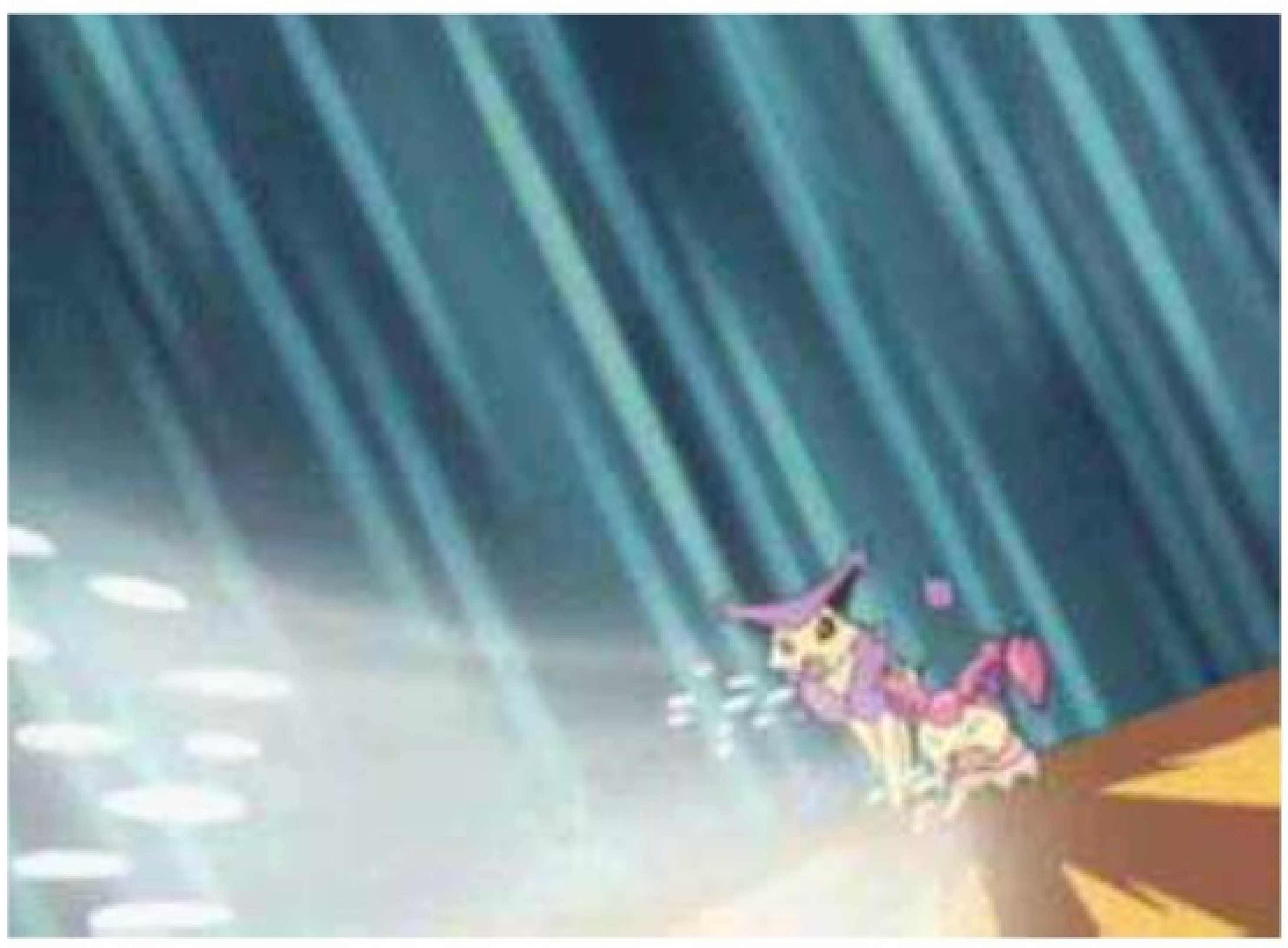
56.热血徽章！用燃烧的战斗得到它！
57.好多晃晃斑！找寻山另外一边的幸福
58.闯越钢之谷！煤炭龟VS大钢蛇
59.近接道馆再战！VS雷电兽！
60.可爱猫与优雅猫！传说的协调家登场！











菜单歌曲：隐藏遗迹
（口袋妖怪 时·暗·空之探险队）

在线观看：http://dwz.cn/1i490u
密码：dJg58r

《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址：** 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编： 730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931－4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：**口袋妖怪525**



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元